

МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА



Русская система ролевых игр
«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Брашнап, Fobos-11

Иллюстрации: Алексей Булгаков

Вёрстка: NoNsense

Оглавление

Руководство игрока	3
Описание героя	7
Описание характеристик	8
Чеки.....	9
Раса героя	10
Классы	15
Умения.....	16
Религия	21
Боевые характеристики, оружие и доспехи	23
Дополнительные характеристики	35
Магия.....	38
Создание героя	43
Прогресс героя	51
Действия героя	57
Бой	60
Ускоренное перемещение, прыжки, плавание	74
Заключение.....	77
 Руководство ведущего	 78
Основные принципы вождения	78
Создание сценария	81
Создание группы.....	84
Процесс игры	88
Механика игры	90
Рассмотрение действий персонажа	93
Проведение боя.....	101
Начисление опыта.....	106
Развитие героя	108
Магия в игре	110
Модификация системы	114
Психология игры	124
Проблемы вождения	129

Руководство игрока

Перед Вами книга правил русской системы настольных ролевых игр в жанре фэнтези «Мир Великого Дракона» (в просторечье МВД). Эта система была разработана в 2001 году Александром Дзябченко (Godmaker), и была одной из первых систем, ориентированных на русскоязычного игрока.

В этой книге Вы найдёте описание «ядра» системы — её основной составляющей, без которой она уже не будет самой собой. Это «ядро» описывает взаимосвязи и логику, то есть, *правила* системы. Эти правила сложнее модифицировать, сохраняя баланс и простоту системы, чем все остальные её части. Фактически, любые дополнения базируются на данном руководстве.

«Мир Великого Дракона» — это модульная система, что подразумевает, что каждый игрок будет расширять и адаптировать её к своим нуждам. Конечно, используя эту книгу, Вы уже сможете играть полноценно, но истинная мощь системы раскроется, когда Вы начнёте использовать дополнения и расширения правил.

Желаем Вам успешных и захватывающих игр.

Что такое ролевая игра

Настольная ролевая игра — это игра, в которой человек вместе со своими друзьями представляет себя кем-либо другим, кем он на самом деле не является, например, рыцарем, желающим победить на турнире, или авантюристом, охотящимся за сокровищами. Может возникнуть вопрос: как игроки могут согласовывать всё это вместе и не мешать свободному течению приключения? Для этого как раз и существуют *правила* игры.

В правилах описываются в терминах системы характеристики и способности персонажей, то, как они могут их применять и совершенствовать. В правилах сказано, как определить, попал ли стрелок из лука в мишень, или разгадал ли чародей сложный шифр из таинственного письма.

Помимо правил, целостность игрового процесса также обеспечивает *ведущий* игры. Ведущий тоже является участником игры, но его задача состоит в другом. В то время как остальные игроки представляют себя героями приключения, ведущий следит за самим игровым миром. Обычно другой игрок описывает ведущему действия своего персонажа в той или иной ситуации. Это называется заявкой игрока. В ответ ведущий рассказывает, что случилось вследствие описанных игроком действий. Это называют *описанием*. Заявка игрока и соответствующее ей описание ведущего называются *ходом* игрока. Весь игровой процесс как раз и делится на такие ходы.

Так, ведущий может описать, что персонажи игроков оказались замурованными в комнате без окон и дверей. Игроки могут заявить, что герои проверяют стены, простукивая их в поисках полостей. В задачи ведущего входит решить, нашли ли персонажи что-либо или нет, и дать новое описание. Возникает вопрос: как ведущий может определить есть выход из комнаты или нет? Дело в том, что у него находится *сценарий* игры, в котором описан сюжет данного приключения.

Но не все события можно определить по сценарию. Например, совершенно невозможно предусмотреть, когда лучник попадёт в мишень из лука, а когда — нет. Такие события случайны, хотя их вероятность и зависит от умения стрелка.

Для моделирования случайных событий в правилах предусмотрено использование игровых костей, которые называют кубиками. Фактически, эти кости правильнее было бы назвать «многогранниками», но слово «кубик» более привычно для уха и давно прижилось. Кубики могут обладать 4, 6 и даже 20 гранями. Разные кубики используются для моделирования различных ситуаций согласно правилам, описанным в этой книге.

Итак, ведущий, руководствуясь правилами, сценарием и результатами бросков кубиков, определяет, как проходит приключение и даёт игрокам соответствующие описания. Для того, чтобы всё было окончательно понятно, приведём небольшой отрывок игры.

Пример игры

Перед началом игры каждый их игроков создает согласно правилам, изложенным в данной книге, своего героя, то есть, того, кем он себя представляет в вымышленном мире. Итак, команда героев, которые отправятся в приключения, выглядит следующим образом.

Обворожительная волшебница Лилия, принадлежащая к загадочной расе ши, взяла на себя роль знатной дамы, путешествующей ради собственного удовольствия. Она известна своей любовью к балам и конным прогулкам. Впрочем, за маской легкомысленной и ветреной особы скрывается острый, проницательный ум истинной чародейки. Эльф Тирель, почти никогда не расстающийся со своим фамильным мечом, телохранитель Лилии. Он повсюду следует за ней, держа руку на эфесе своего оружия. Но у него есть и собственная цель: стать мастером клинка, который сможет подтвердить этот титул, сразившись с одним дейс-

твительных мастеров и одержав над ним верх. Ратмир — представитель расы тарлингов, известных своими особыми связями с божествами этого мира. Он странствующий мудрец и воитель, в данный момент планы компании героев соответствуют его собственным, но Ратмир честно предупредил, что покинет их, если духовный поиск укажет иной путь. И, наконец, пронырливый гоблин Ешка, ловкость чьих рук может соперничать только с его же аппетитом. Он одет в цветастый наряд придворного шута, и с этой ролью гоблин блестяще справляется. Разумеется, он имеет и другие таланты не вполне законного характера. По словам Ешки, он путешествует просто потому, что путешествует.

Сегодняшним вечером герои приглашены на весенний бал, на котором будет присутствовать вся местная знать, богачи и волшебники. В отличие от всех прочих приглашенных, они имеют совершенно другие планы на вечер. Вместо танцев и светских разговоров наши герои задумали авантюру, судьба которой решится через несколько часов. В подземелье замка, где проводится торжество, хранится некий волшебный предмет невиданной силы, украденный в давние времена из страны ши. Входы в замок надежно охраняются, поэтому герои решили проникнуть в него именно сегодня, в день праздника под видом гостей. Затем, воспользовавшись беспорядком и ложным пожаром, который устроят прочие герои, гоблин проберется в подвал...

В сценарии у ведущего описано внутреннее убранство залы, в котором будет проходить праздник, особо важные персонажи, на нем присутствующие. Отрывок игры изложен как диалог ведущего и игроков. Для простоты игроки названы именами героев, которых они играют.



Ведущий. Войдя в залу, вы на миг оказались ослеплены великим множеством огней, освещавших ее. Это было огромное помещение, вмещающее никак не меньше тысячи гостей, большая часть из которых уже кружилась в танце, сплетничала или отдавала должное стараниям повара. На вас не обратили особенного внимания, поэтому на какое-то время вы оказались предоставлены сами себе.

Лилия. «А они знают толк в торжествах, такая уйма народу! Впрочем, нам это только на руку».

Ешка. «Тирлим-бом-бом!» — потрясаю бубенчиками на своем колпаке и пытаюсь подставить подножку слуге.

Ведущий (бросает кубики). Ты бросился под ноги молодой служанке с целым подносом чего-то вкусно пахнущего. Не удержав равновесия, она

споткнулась и полетела на ковер, пирожные (а это были именно они) разлетелись по полу.

Ешка. «Пирожные!» С этим криком хватаю сразу три и сую одновременно себе в рот.

Ведущий. Вокруг тебя столпились люди, которые громко смеются и обсуждают твой поступок. При этом никому и в голову не приходит помочь подняться служанке.

Тирель. Эх, люди, нет в них сострадания к ближнему.

Ведущий. Ты вслух это говоришь?

Тирель. М-м-м, пожалуй, не стоит. Вместо этого я покрепче сжимаю рукоять дозволенного здесь кинжала и вспоминаю о мече, который дожидается меня, притороченный к седлу.

Ведущий. Некий разодетый в пух и прах господин, слегка пошатываясь от

количества выпитого, пускается в пляс прямо на рассыпанных пирожных, чем вызывает новую волну хохота. Да уж, вас здесь долго не забудут.

Ратмир. И не только из-за танцев и очередной проделки гоблина, клянусь Рдаем! Раз уж они отвлеклись, я займусь тем делом, за которым мы пришли. Я шепчу на ухо волшебнице: «Лилия, займи их чем-нибудь еще больше!»

Лилия. Подхватываю этого пьяницу за руку и начинаю кружиться с ним в танце, выделявая немыслимые па!

Ведуций. Хорошо, у тебя это легко получается, публика обсуждает испорченный ковер и проделки шута, который...

Ешка. Развлекает ее хождением на руках!

Ведуций. Именно так. Вообще вы испортили мне весь сценарий, это не бал, а балаган какой-то!

Ешка. Ты же знал, что везде, где я появляюсь, будет так! А бал — это скучно. К тому же людей так много, что большинство нас и не заметит.

Тирель. Со скучающим видом рассматриваю потолок, периодически бросая взгляды на Ратмира.

Ратмир. Пока они занимались танцами, я пробрался через толпу к стене и вынул из кармана ту штуку, которую мы припасли на этот случай. Поймав взгляд нашего эльфа, я кивнул ему и бросил ее на пол, после чего прижался к стене.

Ведуций. Хорошо, тебе удалось все это сделать незаметно, потому что никто не обращал на тебя внимание.

Тирель. Набрав воздуха в грудь, кричу во весь голос: «Пожар!»

Ведуций. Сновавшие невдалеке от вас слуги, которых вы подкупили накануне, подхватывают этот крик. Тем более, что у стены и в самом деле взвилось пламя. Начинаются паника и давка.

Ратмир. Или иллюзия пламени, ха! Осторожно продвигаюсь к выходу.

Тирель. Хватаю Лилию за руку и тащу к выходу.

Ведуций (бросает кубики). Вам удастся пробиться к нему, но вас очень сильно помяли, минус 5 хитов каждому.

Лилия. «Ай!»

Ешка. А я действую строго по плану, главное, чтобы меня не затоптали.

Ведуций (бросает кубики). Тебя помяли на целых 8 хитов, но ты благополучно спрятался в запереченный на плане дворца закуток.

Ешка. Отлично, теперь мы посмотрим, кто тут самый великий вор.

Ведуций. Посмотрим, но учти, мало залезть в замок с самой совершенной магической защитой, оттуда еще нужно вылезти, и хитрости уже не помогут!

Ешка. Дело сделано, теперь поздно отступать.

Ведуций. Хорошо. Всех остальных толпа вынесла наружу, во двор. Сейчас наверняка ваша иллюзия рассеется, впрочем, свое дело вы сделали.

Лилия. «Главное, чтобы гoblin теперь не подвел! Ведь ему еще нужно будет пробраться в подземелье!»

Ратмир. «Я в него верю. Давайте вернемся в гостиницу».

Условные обозначения

В игре используются специальные кости. Всего Вам потребуется шесть видов костей: с 4, 6, 8, 10, 12 и 20 гранями. Сейчас их довольно легко достать в специализированных магазинах хобби-игр или через интернет-магазины.

Броски кубиков обозначаются буквой «к» и числом граней, которые он имеет. Так, бросок двенадцатигранника будет обозначаться: к12, а шестигранника — к6.

Вот список обозначений, которые будут нами применяться:

Кубики:

- к2** — монетка или бросок кубика на четное-нечетное;
- к3** — шестигранник, на котором 4 заменяется на 1, 5 — на 2, а 6 — на 3;
- к4** — четырёхгранник;
- к6** — шестигранник;
- к8** — восьмигранник;
- к10** — десятигранник;
- к12** — двенадцатигранник;
- к20** — двадцатигранник.

Характеристики:

- Сл** — Сила;
- Зд** — Здоровье;
- Лв** — Ловкость;
- Вс** — Восприятие;
- Ин** — Интеллект;
- Вл** — Воля;
- Хр** — Харизма;
- Уд** — Удача.

Боевые характеристики:

- ПД** — Пункты действия;
- ШКУ** — Шанс критического удара (успеха);
- ШКП** — Шанс критического промаха (провала).

Чеки. Чеки сокращенно обозначаются, как А/Н, где А — буквы, обозначающие характеристику или название любого другого параметра, который может участвовать в чеке, а Н — число граней кубика, на котором проводится чек. Например, простой чек на силу, использующий к10, обозначается, как Сл/10. Чек на умение «Наблюдательность» обозначается, как Наблюдательность/20.

Описание героя

Игра начинается с того, что Вы представляете себе персонажа, которым будете играть. Кто он? Мастер меча или могущественный волшебник? Солдат-пехотинец или профессиональный нищий?

Каждый герой должен принадлежать к определенной *расе*. В этой книге Вы найдёте восемь рас: люди, эльфы, гномы, хоббиты, орки, тарлинги, ши и гоблины.

Вне зависимости от игрового мира и расы, все герои обладают рядом качеств: ловкость, харизматичность, острота чувства и другие. Такие качества называются *характеристиками* персонажа.

Всего характеристик восемь. К ним относятся Сила, Ловкость, Восприятие, Здоровье, Воля, Харизма, Интеллект и Удача (самое экстраординарное качество личности среди остальных). В некоторых мирах этот набор может немного изменяться. Каждая характеристика обычно описывается числом (*очками* характеристик) от 1 до 10. Впрочем, это правило действительно для героя-человека без соответствующих особенностей и только при создании персонажа, для героев-нелюдей и при наличии особенностей значения характеристик могут быть и иными. Сумма всех характеристик не должна превышать 45 очков. Максимальные и минимальные значения характеристик можно увидеть в таблице «11. Характеристики рас».

Допустим, Вы хотите создать эльфа: быстрого, ловкого, хотя и не обладающего феноменальной силой воина, который к тому же не слишком общителен. Вот его примерное описание:

Эльф Тирель имеет Ловкость 8, что характеризует его как очень ловкого и быстрого бойца. Восприятие Тиреля равно 8 — его органы

чувств отлично развиты, он обладает отличной реакцией. Здоровье 5 означает, что Тирель не отличается в этом смысле от большинства, то же можно сказать и про его Силу 5. Эльф имеет Харизму 4 — это значит, что он замкнутый и не слишком приятный собеседник. Интеллект 5 показывает, что Тирель не выделяется своим умом. Воля 6 — чуть выше средней, при удачном стечении обстоятельств этот эльф обязательно добьется своей цели. Впрочем, Удача Тиреля 4 не позволяет ему рассчитывать на подарки судьбы.

Итак, вместе все эти характеристики составляют: $8 + 8 + 5 + 5 + 4 + 5 + 6 + 4 = 45$ очков. У нас получился довольно яркий, колоритный эльф.

Описание характеристик

Остановимся подробнее на каждой характеристике героя.

Сила

Сила показывает развитость мускулатуры персонажа, его физическую мощь. Сильный персонаж может орудовать массивными видами оружия и наносить более мощные удары. Сила очень важна для воинов, позволяя им использовать оружие эффективнее.

Персонаж с Силой ниже 3 нуждается в помощи для своего передвижения, например, в трости или даже постоянной заботе друзей.

Здоровье

Здоровье характеризует выносливость организма героя, его стойкость против болезней и отравлений. Персонаж с высоким Здоровьем может пережить весьма серьезные ранения.

Когда Здоровье персонажа ниже 3, это значит, что он легко может заболеть и быстро устаёт, поэтому Здоровье важно для всех персонажей.

Ловкость

Высокая ловкость очень важна для тех, кто в жизни полагается на лёгкость и подвижность вместо грубой силы. Ловкость показывает, насколько персонаж быстр, гибок, способен выполнять работу, требующей развитой координации. Она очень важна для воров, которым требуется скрытность и бесшумность.

При Ловкости ниже 3 у героя буквально все валится из рук, он спотыкается на каждом шагу.

Восприятие

Восприятие — это развитость органов чувств героя. Персонаж с высоким Восприятием раньше заметит летящую стрелу и среагирует, чем персонаж с низким. Скорость реакции напрямую зависит от этой характеристики. Высокое Восприятие наиболее важно для стрелков.

При значении этой характеристики ниже 3 герой является инвалидом и почти ничего не видит и не слышит вокруг себя.

А как же те персонажи, у которых отсутствует один орган чувств, но остальные более развиты? Если Вы хотите сделать «слепого мастера», то вот хорошая методика:

Умножаете Восприятие героя на 5 и полученные очки распределяете среди 5 чувств.

Например, если у героя Восприятие 7, то Вы можете потратить $7 \times 5 = 35$ очков. Допустим, так:

Зрение — 0,
Слух — 10,
Осязание — 10,
Вкус — 7,
Обоняние — 8.

Интеллект

Интеллект — одна из самых важных характеристик героя. Персонаж с высоким Интеллектом совершенствуется быстрее остальных. Интеллект важен для магов и всех персонажей, которые хотят знать всего и помногу.

В случае если Интеллект персонажа ниже 3, стоит говорить о душевной болезни или же откровенной тупости, не позволяющей адекватно воспринимать окружающий мир.

Воля

Воля показывает, насколько успешно герой преодолевает трудности. Воля важна для воинов, так как часто она одна позволяет оставаться в сознании, когда тело покрыто ранами. Также Воля важна для магов, потому что длительность и сила их заклинаний зависит от неё.

Когда Воля персонажа ниже 3, он часто поддаётся влиянию и вредным привычкам. Сознанием такого «героя» могут легко завладеть злые маги или коварные демоны.

Харизма

Харизма отражает привлекательность персонажа, его лидерские качества и красоту. Красноречивый человек тоже имеет высокую Харизму и может повести за собой народы. Харизма очень важна для жрецов и воров.

Если Харизма персонажа ниже 3, то он испытывает трудности в общении с окружающими людьми. Например, он может иметь отталкивающую наружность или с трудом выражать свои мысли. Такому персонажу очень сложно находиться в людных местах и часто приходится прилагать усилия, чтобы его впустили в населённый пункт. Многие могут подумать, что он чем-то серьёзно болен или не в себе.

Удача

Удача — самое странное и сверхъестественное из качеств личности. Удачливый герой легко выкручивается из трудностей и часто буквально выходит сухим из воды. Если герой ранен и ищет лечебную траву, то часто Удача определяет смог он её обнаружить или нет. Удача важна для всех персонажей.

При значении Удачи менее 3 персонаж будет постоянно попадать в переделки, из которых далеко не всегда сможет выпутаться в одиночку.

Чек

Термин «чек» происходит от английского «check», то есть «проверка». Чеки нужны для того, чтобы определить исход некоторого события, зависящего от характеристик и умений персонажа. Чеки могут быть разной сложности, так, например, перепрыгнуть низкую ограду по колено проще, чем одним махом перескочить через высокий забор.

Чек — это всегда бросок кубика и его сравнение с одной из величин, описывающих героя. Чем сложнее чек, тем больше граней должно быть на кубике. Если на нём выпадает число, равное или меньшее, чем некоторый параметр, для которого выполняется проверка, то чек считается пройденным.

Обычный чек. Сложность чека чаще всего определяет ведущий, исходя из логических соображений. Для проверки характеристик используются к8 (*легкий чек*), к10 (*простой чек*), к12 (*сложный чек*), и в исключительных случаях применяется к20 (*половинный чек*).

Умения проверяются чеком на к20, который является для них простым.

Например, удержаться на скользкой черепице в дождь довольно сложно, и ведущий может решить провести чек при помощи двенадцатигранника для характеристики Ловкость персонажа. Обычно в этом случае говорят «чек

к12 на Ловкость», что означает бросок к12 и сравнение выпавшего значения с величиной ловкости. Краткая запись такого чека выглядит следующим образом: «Лв/12».

Ратмир пытается погрузиться в медитацию посреди шумного праздника. Крики и музыка отвлекают его. Ведущий решил, что для концентрации необходимо пройти сложного чек Вл/12. Воля тарлинга — 9. Бросок кубика показал число 7, что меньше Воли героя, успех. Он начинает процесс самосозерцания прямо посреди ярмарки, сколь странно бы это ни выглядело.

В зависимости от обстоятельств, к характеристикам могут применяться *штрафы и бонусы*. Эти параметры могут в конкретной ситуации соответственно уменьшать или увеличивать значение характеристик.

Например, если герой ищет в темноте упавший ключ, то ведущий может кинуть обычный чек на Удачу, однако, если он примерно знает, куда ключ упал, то к Удаче может применяться бонус в 2 или 3 очка.

Встречный чек. Встречный чек — это когда два персонажа в чём-либо соревнуются. Вот как это происходит:

1. Сначала ведущий определяет сложность чека и выбирает кубик.

2. Для каждого из соревнующихся ведущий бросает кубик и прибавляет ту характеристику, которая важна в соревновании.

3. Теперь ведущий сравнивает оба получившихся числа. У кого результат вышел больше — тот и победитель.

Гоблин Ешка состязается с Лилией в игре в шахматы. Ведущий решил, что для определения победителя будет сделан встречный чек со сложностью к10. В качестве

проверяемой характеристики был выбран Интеллект. Интеллект у Ешки — 6, а у Лилии — 8. Бросок к10 гоблина выдал 5, а результат Лилии — 2. 6 + 5 больше 8 + 2. Таким образом, гоблин с большим трудом, но выигрывает партию у волшебницы и даже немного жалеет, что не попробовал сыграть на деньги.

Раса героя

Теперь, когда Вы ознакомлены с понятиями характеристик персонажа, вернёмся к его расе. Раса определяет очень многое. Каждая раса даёт свои преимущества и накладывает некоторые ограничения. Так, например, не может быть «хилых» гномов или «неловких» эльфов, если их не сделали таковыми сложные жизненные обстоятельства, конечно. При создании персонажа с расой и характеристиками нужно определиться в первую очередь.

Описание рас

Как и говорилось, каждая раса имеет свои игровые преимущества. Это может быть увеличение брони, свободный выбор умения, свойственного расе (умение — это способность персонажа выполнять действия, требующие специфической тренировки, например, кузнечное дело или фехтование), дополнительные хиты и прочее. Некоторые из терминов описываются чуть дальше в тексте, поэтому не беспокойтесь, если какие-то слова окажутся Вам непонятными.

Особенности разных рас делятся на *физиологические, культурные и географические*.

Физиологические особенности расы присущи абсолютно всем ее представителям, поскольку они выработались в ходе долгой эволюции. Подробнее смотрите в таблице «12. Физиологические особенности рас».



Культурные особенности отражают общее стремление народа к определенному жизненному укладу и выбору профессии. Например, для орков типично быть воинами, все они участвуют в воинских тренировках с раннего детства, хотя и не каждый взрослых орк — воин. Культурная особенность зависит от того окружения, в котором воспитывался персонаж. Если по каким-то причинам ши вырос среди орков, то независимо от его последующего пути, он будет иметь возможность выбрать одно умение воина.

Географические особенности распространяются на жителей определенной местности в виде бонуса +2 на одно из умений. Например, герой, рожденный в лесной местности, будет иметь бонус к умению «Выживание». Географические особенности не являются обязательными и вводятся по решению ведущего.

Люди

Народ, загадочный для других рас игрового мира и для себя самого. Люди посредственны во всех отношениях, не имеют никаких особых способностей и единых моральных ценностей. Люди населяют плодородные равнины, холмы или предгорья, любят заниматься всем, до чего дойдут руки, и все делают неважно. Однако у людей есть важное качество — они все схватывают на лету и умело совершенствуют свои профессиональные навыки.

Физиологические особенности: «Обучаемость». Культурные особенности: может выбрать одно умение любого класса. Получает приз каждый третий уровень.

Эльфы

Стройные и хрупкие эльфы населяют леса и рощи. Тонкое телосложение,



миндалевидные глаза, острые уши и отсутствие растительности на лице и теле заметно отличает их от людей. Эльфы поразительно быстры и прыгучи, из них выходят отличные лучники.

Физиологические особенности: «Молниеносные рефлексy», «Сильные ноги». Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Например, эльф-маг может выбирать умения из групп «Общие», «Магические» и одно из группы «Воинские». Получает призы каждый четвертый уровень.

Гномы

Гномы населяют пещеры под горами и предгорья. Они на голову-другую ниже среднего человека, но крепче и шире в плечах, мужчины носят бороды. Гномы сильны и невероятно выносливы, сбить с ног этого крепыша не так-то просто. Они прирожденные воины, закаленные во многих боях. Гномы — превосходные кузнецы, ювелиры и строители. Гномам свойственно простое чувство юмора и непосредственные манеры, они прямолинейны, любят выпить и подраться.

Физиологические особенности: «Несгибаемость», «Устойчивость». Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Хоббиты

Хоббиты населяют зеленые холмистые местности. Ростом они пониже гномов, а человеку чуть ли не по пояс, сложены пропорционально и обладают потрясающим проворством. Хоббитов отличает серьезное отношение к жизни и любовь к честному фермерскому труду. Но в тех редких случаях, когда хоббиты пускались в приключения, эти существа добивались удивительных успехов благодаря природной



быстроте и ловкости. Силачи среди них не встречаются, однако хоббитам часто сопутствует удача.

Физиологические особенности: «Малый рост», «Удачливость». Культурные особенности: может выбрать умение вора вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Орки

Эти существа населяют пустыни и степи. Они ростом с человека или немного выше. У них зеленоватая кожа, которую очень сложно проткнуть, острые уши, а изо рта торчат клыки. Все орки плотно сложены, и очень сильны, что компенсируется невысокими способностями к мышлению. Среда обитания научила орков подолгу обходиться без еды и воды.

Физиологические особенности: «Замедленный метаболизм», «Толстокожий». Культурные особенности: может выбрать умение воина вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Тарлинги

Это раса существ, посвятивших себя самопознанию и развитию ментальных характеристик, путем, в том числе, совершенствования тела. Тарлинги несколько ниже людей, у них глубоко посаженные глаза, подбородки венчаются небольшим рудиментарным рогом. Мужчины предпочитают брить голову. Тарлинги сильны и ловки, в равной степени владеют обеими руками, но постоянно погружены в себя и обладают довольно специфической для постороннего взгляда внешностью.

Физиологические особенности: «Амбидекстрия», «Чистый разум». Культурные особенности: может выбрать умение жреца вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.



Ши

Ши — самая загадочная и далекая от людей раса волшебных существ, магия течет в их крови, поэтому каждый ши может чувствовать ее присутствие. Эти существа обладают идеальной, словно нереальной внешностью. Они не особо сильны физически, зато умны и прекрасны. Ши долгое время предпочитали жить внутри полых холмов и темных лесов, благодаря чему они отлично видят в темноте, но на ярком солнце практически слепнут.

Физиологические особенности: «Космачий глаз», «Седьмое чувство». Культурные особенности: может выбрать умение мага вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.



Гоблины

Эта раса населяет города или находится в постоянном путешествии между ними, не в силах усидеть на одном месте. Гоблины обладают зеленоватой кожей, заостренными ушами и приходятся по пояс человеку. Они известны своей ловкостью и острым умом, а также тем, что им сложно совладать со своими внутренними порывами, поэтому многим из них присуща kleptomaniya.

Физиологические особенности: «Ловкость рук», «Малый рост». Культурные особенности: может выбрать умение вора вне зависимости от класса. Получает призы каждый четвертый уровень.

Классы

Для того чтобы понять, что умеет герой, сначала необходимо выбрать его основную профессию, называемую «класс». Всего классов четыре: воин, маг, вор и жрец. Класс — это не только профессия, но и образ жизни, принадлежность к определенному кругу общества или сословию.

Воин

Воинами называют солдат, наемников, рыцарей и громил — всех тех, кто выбрал своим призванием сражения (или просто любит хорошо подраться). Воин совершенствует мастерство владения оружием и доспехами, развивает способность выдерживать удары и раны. Никто не может убивать так быстро, как это делает опытный воин.

Маг

Маги — это колдуны и волшебники, ведьмы и чародеи. Они упорным трудом постигают тайное искусство волшебства. Сила магов заключена в знании разных заклинаний: позволяющих летать, становиться невидимым, поражать врагов огненными шарами или превращать их в камень. Совершенствуя свое мастерство, маг постигает

новые заклинания и усиливает старые. Знание большого количества заклинаний делает мага мастером на все руки, знающим выход из любой ситуации.

Вор

Вором чаще всего является человек, профессионально занимающийся совершением преступлений. К таким можно отнести карманников, взломщиков и наемных убийц. Воры владеют умениями действовать незаметно, лазить по карманам, взламывать замки и другими навыками, полезными при нарушении закона. В принципе, вор не обязательно является «плохим» персонажем, но его свойство пренебрегать законами общества создаёт негативный ореол.

Жрец

Жрецы являются официальными почитателями и слугами тех или иных божеств. Жрецы знают множество молитв, помогающих им в их служении. Жрецы при помощи своей силы могут исцелять раны, призывать помощь богов, уничтожать мановением руки оживших мертвецов и воодушевлять на подвиги окружающих.



Умения

Теперь Вы знаете довольно много о Вашем персонаже, если делаете его с нами, но до сих пор толком не определились с тем, что конкретно он умеет. Любой навык, такой как «Ремесло» или «Медицина», требующий подготовки и способный развиваться, должен иметь числовой эквивалент, называемый *умением*. Он используется, чтобы определить получилось ли у героя удачно использовать его.

Каждое из умений персонажа обычно лежит в пределах от 1 до 20. Значение от 1 до 5 показывает, что герой владеет навыком только на начальном уровне, 6-10 — довольно хорошо, 11-15 — это уже высокое мастерство, а 15 и выше характеризует персонажа как специалиста в данной области. Значение выше 20 бывает тогда, когда персонаж достигает исключительного мастерства и может войти в историю.

Умения героя разделяются на *общие*, *классовые* и *неклассовые*.

Общие умения. Все персонажи могут свободно развивать общие умения.

Классовые умения могут свободно развиваться только одним из классов, например, воины могут без ограничений развивать умения из группы «Воинские». Исключение составляют культурные особенности расы; так, эльфы могут всегда развить без ограничений одно умение воина.

Неклассовые умения ограничены в своем развитии значением в 10 пунктов, причем повышение на каждый пункт требует вложить два очка. Если развитие неклассового умения противоречит истории персонажа или миру, ведущий может запретить его выбирать.

Общие умения

Общие умения доступны для развития без ограничений всем персонажам независимо от их класса.

Азартные игры. Азартные игры — это умение героя играть на деньги и зарабатывать этим. Некоторые азартные игры целиком зависят от этого навыка, например, преферанс, а другие — нет. К примеру, победа в игре «Орёл или решка» будет больше зависеть от Удачи, чем от умения. Однако при выигрыше герой может получить больше денег благодаря тонкому знанию правил.

Ешка играет с уличным торговцем в кости на 20 серебряных монет. Ведущий решает определить победителя встречным чеком на Удачу. Он кидает для каждого из них кубик к10 и прибавляет к результату величину Удачи персонажа. Удача гоблина — 7, Удача торговца — 5. Первым кости бросает гoblin. На кубике выпадает 3. Чек торговца показал 6. $7 + 3$ меньше $5 + 6$, значит, торговцу повезло в этот раз, и он выбросил большее значение. Но так как у гоблина высокий навык азартных игр (15), он заговаривает торговцу зубы и по решению ведущего теряет не 20, а всего 5 серебряных.

Верховая езда. Умение верховой езды показывает способность героя управлять лошадьми, верблюдами или другими, более экзотическими животными, на которых можно ездить верхом. Значение этого умения прибавляется к атаке героя, если он атакует из седла. Кроме того, ведущий может бросить чек на это умение, чтобы определить удержался ли герой в седле, когда лошадь вышла из-под контроля.

Выживание. Способность выживать в любых условиях. Умение позволяет развести костер без огня, определить направление на север по звездам и многое другое. Каждое применение мастерства требует выполнения чека на 20-граннике.

Выносливость. Знание тренировок, наращивающих мышечную массу и позволяющих лучше переносить удары, раны и любые виды повреждений, а также носить более тяжелое снаряжение. Значение умения прибавляется к хитам, и за каждый пункт умения походный вес увеличивается на 5 фунтов. Например, если герой изучит «Выносливость» до уровня 10, то прибавит себе сразу 10 хитов и 50 фунтов к походному весу.

Дрессировка. Знание повадок животных и методов воздействия на них позволяет герою, изучившему это умение, управлять их поведением. Значение умения — это шанс обучить животное команде за два часа дрессировки, при этом животное может усвоить не более одной команды в день. Работа умения определяется чеком на 20-граннике.

В случае, если герой встречается с диким животным, чек на 20-граннике поможет определить, удалось ли ему предсказать действия животного. Критический успех будет означать дружественное отношение животного, а критическая неудача — что животное попытается атаковать героя.

Знание. Умение отражает познания героя в той или иной области. Это умение можно выбрать несколько раз для каждой сферы знаний. Например, герой может иметь умения «Знание истории», «Знание географии», «Знание религий», «Знание легенд». Работа умения определяется чеком на 20-граннике, успех будет означать, что герою удалось вспомнить нужный ему факт из соответствующей области.

Медицина. Умение залечивать легкие раны и врачевать болезни. Значение умения — это количество хитов, которые лекарь может восстановить за 2 часа. Если герой хочет восстановить критические хиты, то он также тратит на это 2 часа, и восстанавливает 1 критический хит при условии выполнения

чека на умение на 20-граннике. Например, герой с Медициной 10 может за 2 часа восставить раненому 10 хитов, а также имеет вероятность 50% восстановить за 2 часа 1 критический хит.

Метательное оружие. Умение метко метать копья, ножи, топоры, камни и иные подручные средства. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Общение. Способность к общению с людьми. Мастер общения может привлекать людей на свою сторону, уговаривать, приказывать и с легкостью обманывать. Умение важно для музыкантов, актеров, общественных деятелей и мошенников. Работа умения определяется чеком на 20-граннике. При выполнении чека герою удастся воздействовать на персонажа – обмануть или подчинить его.

Более простые действия, например, расположить человека к себе, а не заставлять его делать что-либо, требуют чека не на это умение, а на Харизму.

Представление. Умение петь, танцевать, показывать фокусы. Это умение можно выбрать несколько раз для разных видов представления. Например, возможны такие умения, как «Пение», «Танцы», «Жонглирование», «Актерское мастерство», «Фокусы». Чек на умение на 20-граннике покажет, удалось ли герою произвести на зрителей положительное впечатление. Критическая удача принесет шумный успех, а критическая неудача грозит тухлыми помидорами.

Простое оружие. Умение владеть оружием, обычно разрешенным к ношению простолюдинам или представителям любого сословия кроме воинского. Обычно это оружие достаточно просто в освоении, сюда же относится рукопашный бой. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Распознавание. Умение изучать незнакомые технические и магические приспособления, разбираться в их работе и учиться использовать их. Значение — это процент сведений, получаемых об артефакте за 2 часа изучения. Однако, кроме владения этим мастерством, герою могут потребоваться другие вещи для исследований: приборы, реактивы, заклинания, воздействия. Что именно – выясняется в ходе изучения.

Ремесло. Это умение позволяет герою заниматься одним из видов ремесел. Это умение можно выбрать несколько раз для разных ремесел. Например, герой может изучить такие ремесла как «Кузнечное ремесло», «Столярное ремесло», «Гончарное ремесло», «Портняжное ремесло». Для успешно выполненной работы следует выполнить чек на это умение на 20-граннике. Например, герой со значением умения 10 имеет 50% шанс качественно выполнить работу, связанную со своим ремеслом.

Торговля. Умение продавать и покупать, знание экономической ситуации и рыночной конъюнктуры. Значение умения показывает шанс получить скидку на товар или же продать его дороже «рыночной» стоимости. Герой добивается определенной скидки в цене, а чек на умение на 20-граннике показывает удалось ему выторговать скидку или нет. При этом ведущий может определить максимальную скидку, превысить которую невозможно даже с очень большим значением умения. Это связано с тем, что ни один товар нельзя купить дешевле, чем он обошелся продавцу.

Чтение следов. Умение находить и различать следы людей или животных. Следопыт может идти по следу и не сбиваться с него. Чем лучше он читает следы, тем быстрее он может при этом передвигаться. Значение умения – это

доля скорости его движения от 20. Герой с мастерством следопытства 10 идет по следу в 2 раза медленнее, чем просто так.

Воинские умения

Ниже описываются те из умений, которые доступны только воинам.

Военное оружие. Мечи, боевые топоры, копья — сложное оружие, требующее серьезных навыков и долгого обучения. Обычно только профессиональные воины могут потратить столько времени на обучение владению военным оружием. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Критический удар. Знание слабых мест противника, умение поражать жизненно важные органы, нанося тяжёлые раны в бою. Значение умения прибавляется к шансу критического удара любым оружием. Так, если умение равно 10, а ШКУ — 4, то общий шанс критического удара будет 14.

Стрелковое оружие. К стрелковым видам оружия относятся луки и арбалеты. Они позволяют убивать на расстоянии. Стрелы и арбалетные болты могут легко пробить кольчугу при удачном выстреле. Луки обладают большой скорострельностью, зато арбалеты проще в использовании и наносят более тяжёлые раны. Значение умения прибавляется к атаке тогда, когда герой использует соответствующее оружие.

Уклонение. Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и любых других видов атаки. Если герой обладает этим умением, то при применении его в бою значение навыка временно прибавляется к его параметру «защита».

Щиты. Умение профессионально пользоваться щитами. Герой, владеющий этим умением, может парировать удары своим щитом так же, как это делается оружием, при этом к защите прибавляется полная величина «атаки» щитом, а не половина. Например,

герой с атакой мечом 10, парируя мечом, увеличивает свою защиту на 5, а герой с «атакой» щитом 10, при парировании щитом увеличивает свою защиту на 10. Кроме того, только щит позволяет парировать стрелы и металлические снаряды.

Воровские умения

Воровские умения превращают героя в вора-профессионала, который способен красться незаметно, как тень, и для которого не существует замков. Умелый вор с легкостью обнаружит самую сложную систему сигнализации, разыщет мастерски замаскированный тайник и незамеченным скроется с места преступления. Поймать опытного вора практически невозможно.

Взлом. Мастерство взлома замков и обезвреживания механических ловушек. Значение умения — это шанс героя взломать замок. Для успешного взлома герою нужно выполнить чек на умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет открыть замок без повреждений так, что этого никто в последствии не заметит, критическая неудача вызывает заклинивание запорного замка и исключает повторные попытки взлома. На попытку взлома замка может тратиться от 5 до 30 минут, в зависимости от его сложности и решения ведущего.

Кража. Способность ловко вытащить из карманов прохожего все, что там есть, без его ведома. Значение умения — это шанс героя совершить кражу. Для успешной кражи необходимо выполнить чек на умение. Критическая удача исключает шанс быть замеченным жертвой, критическая неудача означает, что героя поймали с поличным.

Наблюдательность. Умение подмечать малейшие детали окружающего пространства, замечать тайники, ловушки, сигнализацию и засады. Значение мастерства — это шанс героя

заметить скрытый объект. Для успешного обнаружения надо выполнить чек на это умение на 20-граннике. Критическая удача позволяет получить дополнительную информацию об объекте, критическая неудача вызывает провал всех повторных чеков для данного объекта.

Перевоплощение. Умение изменить свой образ до неузнаваемости, выдав себя за другого человека. Для применения мастерства может понадобиться одежда и набор для гримировки. Чек на 20-граннике покажет, удалось ли герою убедительно перевоплотиться.

Скрытность. Умение действовать незаметно для окружающих, прятаться и красться. Значение умения – это количество пунктов действия (ПД), которые герой может потратить незаметно. Например, «Скрытность» 10 означает, что герой может незаметно красться 10 ярдов или нанести 2 удара мечом и никто, кроме жертвы, этого не заметит. Скрытность также показывает способность персонажа залечь в укрытии и оставаться незаметным для врага. Если героя сознательно ищут, то можно кинуть встречный чек на 20-граннике на «Скрытность» персонажа и «Наблюдательность» противника.

Магические умения

Магические умения — это знание законов тех или иных областей магии, понимание природы волшебства и умение подчинять себе разные виды колдовской силы. Магия поделена на восемь умений, власть чародея над которыми открывает ему почти безграничные возможности. Три из этих умений являются общими для всех магов, из пяти оставшихся предлагается выбрать только два.

Значение каждого магического умения определяет силу заклинаний волшебника. Кроме того, каждое заклинание требует определенного минимального значения соответству-

ющего мастерства, чтобы герой мог понять и запомнить его. Например, герой со значением «Школы разрушения» 8 может выучить заклинание «Огненный меч», но не осилит заклинание «Инферно». Более подробно действие магических умений описано в разделе «Магия».

Алхимия. Умение создавать зелья и эликсиры из различных компонентов. Для применения умения требуется специальное оборудование с реактивами и особая лаборатория.

Школа волшебства. Это умение включает в себя заклинания, которые изучает любой уважающий себя чародей вне зависимости от специализации, могущие пригодиться в различных ситуациях.

Школа метамгии. Умение, позволяющее изучать заклинания, не имеющие собственных эффектов, но воздействующие на другие заклинания.

Из последующих пяти умений мы предлагаем магу выбрать два в качестве специализации, при этом ни при каких условиях герой не может изучить больше умений из этой группы из-за природы самой магии:

Школа изменения. Умение, позволяющее посредством заклинаний воздействовать на все процессы, протекающие в теле.

Школа некромантии. Темное искусство поднимать мертвых, разговаривать с ними и поглощать жизненную силу противников.

Школа природы. Взаимодействие со стихийными силами и животными открывает магу, изучившему это умение.

Школа сознания. Заклинания этой школы позволяют воздействовать на разум противника, обманывать и очаровывать его.

Школа разрушения. Маги, любящие воевать и наносить противнику прямой ущерб, совершенствуются в этом умении.

Жреческие умения

Жрецы черпают силу из своей глубокой веры или же получают ее непосредственно от божества-покровителя, вознося ему молитву. В случае, если жрец нарушил правила своей веры или провинился перед богом иным способом, божество может не отвечать на его молитвы, но остальные умения всегда в распоряжении героя. Изучение молитв требует определенных значений умения «Молитвы», аналогично заклинаниям у магов.

Воодушевление. Умение воодушевлять союзников на бой с нежитью и демонами одним только своим присутствием. Значение умения прибавляется к параметру «атака» всех союзников (не включая самого жреца) в радиусе, равном значению умения, против существ из групп «Демоны» и «Нежить». В случае присутствия нескольких жрецов, бонусы к атаке не складываются, а учитывается только наибольший.

Медитация. Особая дисциплина, позволяющая сфокусировать все силы души на чем-то одном. После медитации в течение 4 часов герой увеличивает любое свое мастерство на величину мастерства «Медитации», при этом он должен снизить любое другое свое умение на то же значение. Эффект длится 8 часов. Например, имея мастерство «Медитации» 5, можно временно увеличить «Выносливость» на 5 пунктов и переносить грузы эффективнее, снизив владение щитами на 5. Каждая новая медитация отменяет действие предыдущей.

Молитвы. Умение обращаться к божеству-покровителю и получать от него незамедлительный ответ.

Наложение рук. Умение лечить путем простого наложения рук. Значение навыка показывает, сколько хитов жрец может восстановить за один сеанс, длящийся 10 минут. При этом сам жрец теряет количество хитов, равное половине восстановленных с исполь-

зованием умения. Если герой хочет восстановить критические хиты, то он также тратит на это 10 минут, и восстанавливает 1 критический хит при условии выполнения чека на умение на 20-граннике, теряя при этом критический хит независимо от исхода чека. Например, герой со значением мастерства «Наложения рук» 10 исцелил своего товарища, восстановив ему 10 хитов, но и сам получил ущерб на 5 хитов, также он имеет 50% вероятность исцелить 1 критический хит.

Экзорцизм. Особое умение жрецов, уничтожающее оживших мертвецов. Для успешного изгнания нежити уровнем не выше уровня героя необходимо выполнить чек на 20-граннике, при этом уровень существа служит в качестве штрафа к чеку. Список нежити можно найти в дополнении «Бестиарий».

Целиция

В мире фэнтези существует множество богов, которые даруют силу своим жрецам, совершают чудеса и покровительствуют своим последователям. Каждый бог имеет свой титул и символ, а некоторые даже несколько. Каждый из богов олицетворяет одну из сфер, при этом боги противоположных сфер нередко недолюбливают друг друга и даже враждуют.

Высшее первоначало

Аши. Богиня Вселенной, солнца, верховная богиня. Она старается не вмешиваться в дела смертных и бессмертных, поэтому Аши посвящено очень мало храмов, да и само ее существование является своего рода тайной. Когда дела идут совсем плохо, она может выбрать героя среди смертных, чтобы исправить положение в мире чужими руками. Ее титулы — Всесильная Творительница, Та-кто-создала-все-сущее. Ее символ — сияющее солнце. Чаще всего Аши изображают как женщину в длинных одеждах, спрятав-

шей лицо в капюшоне. Ее жрецы могут принадлежать к любой сфере.

Великие принципы

Самые могущественные боги, олицетворяющие четыре сферы.

Игриш. Бог безумия, коварства и воровства. Предпочитает хитрость — честному бою, воровство — труду. Его жрецы учат добиваться всего в жизни за чужой счет Его титулы — Скрытный Убийца, Убивший Всех, Тот-от-кого-не-спрятать-ни-монеты. Его символ — рука, вонзающая нож в спину. Игриш изображается как вор со множеством отмычек в руке. Его сфера — хаос.

Ирдалл. Бог смерти. Всюду и всегда умирают смертные существа. И прежде чем попасть в мир духов, они проходят через руки Ирдалла. Чтобы создать нежить, вернув ей подобие жизни, маги обращаются именно к его силе. Его титулы — Повелитель мертвых, Темный Жнец, Тот-кто-получит-все-души. Его символ — череп, пробитый в лобной области. Ирдалла изображают тенью, закутанную в черное покрывало, с булавой в руках. Глаза представляют светящимися красным светом. Его сфера — смерть.

Налидия. Богиня справедливости и правосудия. Большая часть живущих на земле существ, пытается найти справедливость — в законах, в поступках, в суждениях. И лишь только Налидия и ее жрецы могут помочь. Ее называют Верховная Судия, Та-кто-отделит-правду-от-лжи. Ее символ — черно-белый круг, разделенный на две равные половины. Стремясь к справедливости во всем, Налидия не отдает предпочтения ни одной расе, поэтому ее изображают стоящей спиной женщиной, укрытой длинными волосами. Ее сфера — порядок.

Пиалдан. Бог силы, воинской доблести и отваги. Он наблюдает за всеми войнами, дуэлями и просто драками, помогая участникам, достойно

себя держащим. Трусам и мерзавцам никогда не добиться благосклонности Пиалдана. Его титулуют Вечным Воителем, Тем-чей-меч-найдет-цель. Его символ — меч, заключенный в круг. Самое распространенное изображение Пиалдана — человек-воин в полных доспехах с мечом в руке. Его сфера — жизнь.

Перворожденные

Боги самого низкого ранга, были первыми представителями рас, которым они впоследствии оказывали покровительство.

Офиния. Богиня тайн и секретов, создавшая людей. У всех есть вещи, в которые не стоит посвящать других. Поэтому тем, кто часто имеет дела с секретами, стоит заслужить благосклонность Офинии. Ее титулы — Хранительница Тайн, Та-кто-знает-то-чего-не-знают-другие. Ее символ — палец, прижатый к губам. Эта богиня изображается в виде черноволосой человеческой женщины, задумчиво поджавшей губы. Ее сфера — жизнь.

Элиолиянс. Бог магии и духовного просвещения, создавший ши. Во всех магических академиях можно увидеть изображения этого бога. Его жрецы учат, что вся магия мира идет из щедрых рук Элиолиянса. Его титулы — Хранитель Духа, Хозяин Магии, Тот-кому-подвластны-стихии. Символ Элиолиянса — рука, сложенная в магическом жесте. На всех изображениях он выглядит как ши, творящий заклинания. Его сфера — порядок.

Арелия и Эолан. Брат и сестра-близнецы, покровители эльфов. Они также следят за природой (Арелия), музыкой, поэзией, искусством (Эолан). Впрочем, некоторые жрецы уверены, что на самом деле они не являются отдельными личностями, а лишь отображают две стороны одной. Их титулы — Покровители Эльфов, Хранители жизни, Созидатели Прекрасного. Их символы — зе-

ленное дерево (Арелия), золотая флейта (Эолан). Прекрасные эльфийские мужчины и женщины, держащиеся за руки, изображают Арелию и Эолана. Их сфера — жизнь.

Будоббар. Бог гномов, кузнецов, ремесленников и воинов. Его титулы — Бессменный Кователь, Тот-чей-молот-всегда-в-руках. Символом Будоббара являются кузнечная кувалда и наковальня. Обычно его изображения вырубаются из камня. Он выглядит как мощного сложения гном с тяжелым молотом в руке. Его сфера — порядок.

Томмкас. Бог хоббитов. Веселый шутник и озорник, прославившийся своими забавными приключениями. Если вам доведется услышать хохот из храма Томмкаса, не удивляйтесь — это жрецы зачитывают его изречения. Его титулы — Самый Большой Плут, Тот-чья-улыбка-не-исчезает. Символ религии Томмкаса — подорожник (олицетворяет авантюризм и вечное хождение по чужим странам). Томмкаса изображают улыбающимся во весь рот хоббитом в черном плаще. Его сфера — хаос.

Трантан. Бог орков. Покровительствует постоянным войнам, ненависти и кровной мести. Его титулы — Сносящий Головы, Тот-чей-топор-не-просыхает-от-крови. Его священный символ — секира, измазанная кровью. Орк, покрытый уродливыми шрамами, держащий в руках множество отрезанных голов, изображает Трантана. Его сфера — смерть.

Рдай. Верховный бог тарлингов, бог духовного совершенства и самопознания. По легенде, именно Рдай первый призвал к духовному совершенствованию и породил саму идею медитации. Говорят, он был первым наемником, путешествующим по чужим землям, когда еще бродил по первозданному миру. Его титулы — Разящие клинки, Тот-кто-совершенен. Его символ — черный круг, как знак духовной

полноты и совершенства. Его жрецы всегда бреют голову налысо и (если не тарлинги) делают татуировки в виде рога на подбородке, чтобы походить на Рдая. Рдай часто изображается тарлингом, погруженным в медитацию. Его сфера — порядок.

Ардин. Бог гоблинов. Существует легенда, рассказывающая о том, что гоблины появились вместе с самим миром как наблюдатели богов, поэтому у них такая тяга к путешествиям — они осматривают свой дом, и боги все видят их глазами. Самым первым гоблином по этой легенде был Ардин. Его титул — Вечный Странник, Ловкие Руки, Тот-кто-видит-мир. Его символ — ладонь с десятью пальцами, как знак ловкости рук. Каноничных изображений этого бога не существует, но он всегда представлен в виде гоблина. Его сфера — хаос.

Боевые характеристики, оружие и доспехи

Для описания боеспособности героя существует ряд специальных *боевых характеристик*, позволяющих моделировать довольно сложные тактические действия в бою. Вот их список: атака, защита, ущерб, броня, хиты, критические хиты, стойкость, шанс критического удара, шанс критического промаха, пункты действия. Боевые характеристики не выбираются игроком при создании или развитии героя, а вычисляются, исходя из значений характеристик и умений. Определение величины боевых характеристик подробно описано в разделах «Создание героя» и «Прогресс героя», также в таблице «14. Боевые характеристики».

Атака и защита

Атака отражает точность ударов героя или меткость его стрельбы. Чем выше атака, тем чаще герой попадает

в цель. Атака складывается из физических данных героя (чем больше Восприятие и Ловкость, тем атака лучше), мастерства владения оружием и характеристик самого оружия. Кроме того, герой может временно увеличивать атаку, используя *прицеливание*.

Защита показывает, насколько легко герой уворачивается от вражеских ударов. Защита зависит от Ловкости героя. Кроме того, герой может временно увеличивать защиту, используя *парирование* оружием или щитом, а также умение «Уклонение».

Когда герой атакует противника, то его шанс попасть в цель равен разнице атаки героя и защиты противника, проверенной на 20-граннике. Удар или выстрел попадают в цель, если результат броска к20 меньше или равен разнице атаки нападающего и защиты цели.

Например, атака героя равна 10, а защита его противника равна 3. Для того чтобы определить, попал удар героя в цель или нет, надо вычесть из атаки героя защиту цели ($10 - 3 = 7$), и бросить 20-гранник. Если на кубике выпало от 1 до 7, значит, герой попал, если от 8 до 20 – промахнулся.

Эльф Тирель атакует своим знаменитым мечом негодяя, который минутой раньше оскорбил воина. Последний наносит удар мечом, его атака при этом равна 13, а защита разбойника — 3. Разница между атакой Тиреля и защитой разбойника составляет 10, следовательно, удар достигнет цели, если на к20 выпадет от 1 до 10. Результат от 11 до 20 будет означать промах.

Ущерб и броня

Если герой попал в цель, его противник получает ранение. Насколько серьезно может быть ранен враг, зависит от характеристики *ущерб*. Ущерб

определяется в первую очередь оружием, которым пользуется герой, а также его Силой. Например, ущерб от удара мечом определяется броском 12-гранника. Число, выпавшее на кубике, и есть полученный врагом ущерб. Ущерб, нанесенный атакой, вычитается из хитов противника. Когда все хиты у него закончатся, он умирает или теряет сознание.

Броня показывает, насколько герой защищен от повреждений и ран. Как правило, значение брони определяется доспехами, которые носит герой. Если по герою попали, то величина брони вычитается из ущерба, и герой получает менее тяжелое ранение.

Разбойник атакует Тиреля своим мечом. Бросок атаки показал, что удар достиг цели, и для определения ущерба, полученного эльфом, бросается к12. В результате броска выпало 5. Однако, на Тиреле — комплект доспехов, дающий ему броню 4. Доспехи смягчили удар разбойника, и воин получил ущерб, равный всего лишь 1.

Хиты и стойкость героя

Хитами называют количество ранений, которые может вынести персонаж. Хиты в «Мире Великого Дракона» делятся на два типа: *обычные* и *критические*. Когда наносится ущерб, он обычно отнимает у персонажа некоторое количество тех или других хитов.

Ущерб, нанесенный обычным хитам — это ссадины, порезы, ушибы и тому подобные неприятные вещи. В общем, ничего серьезного. Отсутствие обычных хитов говорит о том, что на героя уже нет «живого места» и любой новый удар может быть очень пагубным для здоровья. При отсутствии обычных хитов любой ущерб отнимает критические хиты. Если ущерб по критическим хитам нанесен оружием,

то эта атака автоматически считается критической, и для нее надо определить критическое событие так, как описано ниже в разделе «Критические попадания». При этом, в случае выпадения события «Повреждение критическим хитом», к ущербу просто добавляется 1.

Когда персонаж получает такую рану, все умения его снижаются на число, равное ущербу критическим хитам. Параметр *стойкость* вычитается из всех штрафов, связанных с потерей критических хитов. Например, если у героя имеется навык «Уклонение» 20, его стойкость равна 6 и отнято 8 критических хитов, то навык автоматически понижается до $20 - 8 + 6 = 18$. Определить максимальное количество хитов и стойкость героя можно по таблице «14. Боевые характеристики».

Когда заканчиваются критические хиты, герой погибает.

Влияние ранений на состояние героя

Ущерб критическим хитам говорит о том, что повреждены жизненно важные органы. Он всегда означает серьёзные проблемы. Так, при не перевязанных ранах герой будет каждый ход терять 1 хит обычный хит и 1 критический хит в день.

Когда заканчиваются обычные хиты, каждый ход персонаж будет терять по одному критическому хиту.

Кровопотерю можно остановить, перевязав раны или применив нужные заклинания. Если герою нанесён ущерб по обычным хитам, то его состояние так же может ухудшаться, хотя это и не так опасно. При не перевязанных обычных ранах персонаж должен каждый час кидать чек 3д/10, при провале которого теряет ещё один хит. Как только чек будет пройден, раны автоматически считаются перевязанными и потеря хитов прекращается.

При перевязанных ранах герой восстанавливает в день такое количество обычных хитов, сколько у него Здоровья и дополнительно один критический хит.

Критические попадания

Иногда удаётся нанести удар, который причиняет противнику особенно много неприятностей. Это, например, может быть урон жизненно важным органам, потеря равновесия после удара, оглушение и так далее.

Чтобы определить такие события у каждого героя есть параметр *шанс критического удара*. Этот параметр вычисляется для каждого оружия отдельно и записывается в лист персонажа рядом с ним. Полный шанс критического удара складывается из ШКУ, оружейного бонуса ШКУ и навыка «Критический удар» при его наличии.

Если на кубике выпало число, меньшее или равное ШКУ, то был нанесён

1. Последствия ущерба

Область ущерба	Раны перевязаны	Раны не перевязаны
Хиты	+3д хитов в день	- 1 хит в час
Критические хиты	+1 кр. хит в день	- 1 хит в раунд - 1 кр. хит в день

критический удар. Обычно, чтобы сэкономить время, бросают сразу два кубика — один на атаку (или использование навыка), а другой — на критическое событие. Разумеется, кубики должны быть разных цветов.

Если критического события не произошло, то ход продолжается как обычно, но если оно имеет место (неважно, был ли это критический промах или критический удар), то необходимо кинуть ещё один двадцатигранник. В зависимости от выпавшего числа, и определяется какое конкретно событие произошло. В таблице «2. Критические удары» все они перечислены.

Тирель наносит удар мечом по разбойнику, который пытался подстрелить его из арбалета. Бросок атаки показал успешную и, главное, критическую атаку. Ведущий бросает ещё один 20-гранник и на нём выпадает 18. По разделу «Рубящие» таблицы критических ударов, ведущий определяет тип события.

Удар эльфа рвёт кольчугу разбойника, наносит ему тяжёлые раны. У противника Тиреля осталось не очень много шансов. Подоспевший Ешка предлагает, чтобы разбойник сам добровольно отдал всё имущество и капитулировал.

2. Критические удары (для разных видов оружия)

Результат броска	Событие
<i>Колющие</i>	
1-10	Удар, проникающий через броню
11-17	Повреждение критическим хитам
18-19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 здоровья
<i>Режущие</i>	
1-15	Повреждение критическим хитам
16-17	Удар, проникающий через броню
18-19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
<i>Рубящие</i>	
1-5	Падение
6-15	Повреждение критическим хитам
16-17	Удар, проникающий через броню
18-19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
<i>Тупые</i>	
1-5	Падение
6-15	Удар, проникающий через броню
16-17	Повреждение критическим хитам
18-19	Повреждение критическим хитам, оглушение на 1 ход
20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, оглушение на 2 хода

* В случае атаки по конечности или голове.

Удар, проникающий сквозь броню. Атака пришлась на область, не защищённую доспехом (щель между пластинами и пр.). При ущербе не учитывается броня противника. Если брони у цели нет, то к ущербу добавляется 1 очко.

Повреждение критическим хитам. Атака отнимает не обычные хиты, а критические. Противник получает все штрафы, которые описаны в разделе «Хиты и стойкость героя» для таких случаев. Если у противника отсутствуют критические хиты (бывает у некоторых монстров), или уже закончились обычные, то к ущербу просто добавляется 1. Если броня противника превышает нанесенный ущерб, то противник все равно получает ущерб, равный 1.

Потеря Здоровья. Здоровье противника снижается на 1 до полного излечения.

Падение. Противник теряет равновесие и падает. При падении от удара оружием ноги противника остаются в той клетке, которую он занимал в момент атаки, а голова попадает на одну из свободных соседних клеток.

Оглушение. Противник оглушен. Подробнее читайте ниже в разделе «Состояния героя».

Отрубание. Противник лишается одной из частей тела, ту, в которую пришелся удар.

Критический промах

Помимо критических ударов в бою иногда происходят и *критические промахи*. По правилам игры это случается тогда, когда после неудачной атаки бросок на критическое событие выдаёт число, равное или меньшее шансу критического промаха персонажа. Например, если герой промазал, и его шанс критического промаха равен 3, то при выпадении на кубике критического события чисел 1, 2 или 3 произойдёт событие критического промаха. Для его уточнения киньте ещё один 20-гранник и определите событие по таблице «3. Критические промахи».

Падение. Герой, пытаясь нанести удар, делает такое неудачное движение, что падает. Падение можно объяснить тем, что герой споткнулся или поскользнулся.

3. Критические промахи

Результат броска	Событие
1-5	Падение
6-10	Уронил оружие (если нет оружия, то ранение ноги, удвоенная цена перемещения)
11-14	Сломал оружие (если нет оружия, то ранение руки, удвоенная цена атаки)
15-16	Нанес себе повреждение
17-18	Теряет остаток ПД
19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие

Уронил оружие. Атака героя была настолько неудачна, что он выронил оружие из рук. Если у героя в руках не было оружия, то происходит легкое повреждение ноги (растяжение или вывих), что замедляет перемещение в два раза (тратит вдвое больше ПД) или лишает способности перемещаться бегом.

Сломал оружие. При попытке атаки герой сломал оружие, которым атаковал. Если оружия у героя в руках не было, то происходит легкое повреждение руки (растяжение или вывих), в результате чего любая атака этой рукой требует удвоенного количества ПД.

Нанес себе повреждение. Пытаясь поразить противника, герой попал по самому себе. Герой получает ущерб, равный текущему ущербу его атаки, с учетом брони.

Теряет остаток ПД. Неловкие действия героя вызывают потерю всех ПД, которые у него оставались на момент атаки. Ход героя на этом заканчивается.

Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход. С героем произошло нечто, вызвавшее потерю остатка ПД в текущем ходе и пропуск всего следующего хода.

Определяется еще одно событие. Повторно бросается к20, для выяснения следующего события критического промаха.

Пункты действия

Пункты действия (ПД) характеризуют скорость героя, его способность сделать какое-то количество действий в единицу времени. В первую очередь, ПД требуются для определения действий игрока в бою. Каждый раунд боя, который длится 6 секунд, герой может совершить столько действий, на сколько у него хватит ПД. Каждое действие вычитает из ПД героя определенное количество пунктов, следующее – тоже, и так до тех пор, пока герой не израс-

ходует все ПД. После этого ход героя в бою заканчивается, и он может действовать снова только в следующем раунде. В начале нового раунда у героя опять имеется исходное количество ПД. Обычно у героев бывает от 6 до 10 ПД. Количество пунктов действия, которые расходуются на различные действия в бою, указано в таблице «4. Действия в бою».

Например, ПД героя равны 8. Это означает, что за один раунд герой может либо переместиться на 8 ярдов, либо присесть (2 ПД), пригнувшись пройти 2 ярда (4 ПД) и лечь на землю (2 ПД). Или же он может пройти 3 ярда (3 ПД) и нанести удар мечом (5 ПД).

Каждое оружие требует разного количества ПД для удара. Например, на удар ножом расходуется 3 ПД, а на атаку двуручным мечом — 6 ПД. То же самое относится к заклинаниям, волшебным предметам или сложным устройствам. Количество ПД, которое необходимо потратить на их использование в бою, указывается в их описании.

Оружие

Теперь, когда Вы определили умения и способности Вашего героя, осталось всего несколько шагов до завершения его полного описания.

В любом приключении герою приходится сражаться с врагами, пользоваться оружием и защищаться. Каждому игроку нужно вписать в лист персонажа то оружие, которое он имеет. Решение о включении в игру того или иного вооружения и доспехов принимается вместе с ведущим.

В таблице «5. Оружие» указаны те виды оружия, которые доступны каждому герою. Каждый вид оружия имеет несколько параметров.

Тип оружия. Тип оружия определяет, какой оружейный навык требуется для его использования. Так, для использования лука требуется умение

4. Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на 1 клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опуститьсь на колени	2
Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	8
Нанести удар	ПД оружия
Выставить блок	½ ПД оружия
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	5
Слезть с лошади	5
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Обманный удар (ложный выпад)	½ ПД оружия
Прыжок	3
Использовать заклинание и молитву	ПД заклинания
Использовать магический предмет	ПД предмета
Выпить зелье	8
Использовать «Уклонение»	2
Использовать «Экзорцизм»	8
Толкнуть противника	3
Попытаться устоять на ногах	3
Неудачный маневр «Сближение»	3
Разогнаться	2
Затормозить	2

«Стрелковое» и его значение будет прибавляться к атаке этим оружием.

Дальность. Дальность — это максимальное расстояние в ярдах, на котором должна быть цель, чтобы можно было поразить её.

При использовании стрелкового или метательного оружия за каждое превышение дальности, герой получает штраф к атаке в 1 пункт. Так, если персонаж (дальность 20) на 50 ярдов (дальность превышена два раза), то получает штраф к атаке -2. Например, если герой с атакой 10 кидает камень (дальность 3) в цель, на расстояние 3 ярда, то его атака по-прежнему равна 10, для расстояния 5 ярдов (дальность превышена один раз) атака равна 9, для расстояния 8 ярдов (дальность превышена два раза), атака составляет 8. Если оружие может использоваться и как ручное, и как метательное, то без скобок указана дальность в ближнем бою, а дальность для метания указана в скобках.

Пункты действия. ПД оружия — это то количество пунктов действия, которое необходимо затратить, чтобы им воспользоваться. Так, для удара мечом нужно затратить 5 пунктов действия. Таким образом, герой, имеющий 10 пунктов действия, может нанести два удара и полностью заканчивает свой ход.

Стрелковое оружие помимо ПД выстрела имеет ПД перезарядки. К примеру, выстрелить из лука (4 ПД), зарядить его (1 ПД) и выстрелить второй раз (4 ПД) занимает 9 ПД. Таким образом, если герой вступает в бой с заранее заряженным арбалетом или натянутым луком, он экономит несколько ПД. ПД перезарядки для стрелкового оружия в таблице указаны через знак «/».

Бонус атаки. Одним оружием владеть легче, чем другим. Так, кинжал гораздо удобнее и легче чем секира, поэтому имеет больший бонус к атаке. Этот бонус прибавляется к атаке пер-

сонажа при ударе этим видом оружия. Например, персонаж с атакой 3, пользуясь кинжалом, увеличивает её до 6.

Бонус критического удара. Так же как и бонус атаки, бонус критического удара показывает удобство и эффективность при сражении определённым видом оружия (наряду с ущербом). Бонус ШКУ оружия прибавляется к шансу критического удара Вашего героя, когда он будет атаковать им.

Ущерб. Показывает, сколько и каких кубиков необходимо бросить, чтобы определить нанесенный в результате попадания ущерб хитам противника. Кроме того, оружие может иметь бонусы для ущерба, то есть дополнительную величину, прибавляемую к ущербу вне зависимости от бросков кубика. Такой бонус обозначается, к примеру, как «к12+3», то есть ущерб равен результату броска 12-гранника +3.

Тип урона. Каждое оружие обладает различным поражающим действием. Например, кинжалом хорошо колоть, но он совершенно не предназначен для рубки. Тип урона указывает, к какому из разделов таблицы «2. Критические удары» следует обратиться для определения критического события, вызванного попаданием оружия в цель.

Двуручное оружие. Большинство видов оружия рассчитаны на то, что герой держит его в одной руке. Однако наиболее тяжелое и массивное оружие требует для боя двух рук. Такое оружие помечено как «(дв.)». Кроме того, все стрелковое оружие, независимо от веса и размера, является двуручным.

Сила. В описании оружия это Сила, которая требуется герою для нормального использования оружия. Что, если Сила героя больше, чем требуется для оружия? В этом случае разница между Силой героя и Силой, необходимой для оружия, добавляется к ущербу. Например, если герой с Силой 5 атакует кинжалом (требуется Сила 3), то при попадании он наносит ущерб к6+2.

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бонус атаки	Бонус ШКУ	Тип урона
<i>Простое</i>							
Нож	3	0(3)*	к4	3	3(2)	2	колющий
Кинжал	3	0	к6	3	3	3	колющий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Фальшион	4	0	к8	4	3	3	рубящий
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Стилет	3	0	к4	3	4	5	колющий
Серп	3	0	к4	3	1	1	режущий
Топорик	4	0(4)	2к6	5	3(1)	2	рубящий
Посох (дв.)	3	2	2к4	5	5	1	тупой
Дубина	4	1	к6	4	4	2	тупой
Вилы	4	1	к6	4	1	2	колющий
Кулак	-	0	Сп.**	3	5	1	тупой
Локоть	-	0	Сп.+1	3	3	2	тупой
Нога	-	1	Сп.	4	3	2	тупой
Колено	-	0	Сп.+2	4	3	3	тупой
Голова	-	0	Сп.	6	1	1	тупой
Кастет	-	0	Сп.+2	4	4	2	тупой
Латная перчатка	-	0	Сп.+1	3	4	1	тупой
<i>Военное</i>							
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Меч	5	1	к12	5	3	3	рубящий
Сабля	4	1	к10	4	3	4	режущий
Шпага	4	1	к10	4	2	5	колющий
Катана	5	1	к12	5	3	2	режущий
Бастард	6	2	2к8	5	1	4	рубящий
Нодати (дв.)	7	2	к20	6	1	3	режущий
Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	2	4	рубящий
Фламберг (дв.)	7	2	2к10	7	2	5	режущий
Боевой топор	5	1	3к6	6	3	3	рубящий
Клевец***	4	1	3к4	4	2	5	колющий
Секира (дв.)	7	2	3к8	8	1	5	рубящий
Алебарда (дв. топор)	6	2	3к6	7	2	3	рубящий
Нагината (дв.)	6	2	3к6	6	3	2	рубящий
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	2	тупой
Булава	5	1	2к8	6	3	3	тупой
Цеп (дв.)****	6	2	2к10	7	2	4	тупой
Шестопер	6	1	2к8	6	3	5	тупой
Кистень****	5	1	к12	5	2	3	тупой
Дротик	4	1(5)	к6	4	3(2)	3	колющий
Копье	5(4)	2(6)	к10	5	4	4	колющий
Пика	5	3	к12	8	3	3	колющий
Алебарда (дв. копье)	5	2	к12	6	4	2	колющий
Конное копье*****	6	3	к12	6	1	5	колющий

5. Оружие (продолжение)

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бонус атаки	Бонус ШКУ	Тип урона
<i>Метательное</i>							
Камень	3	3	к4	3	5	1	тупой
Праща	3	8	2к4	4	2	1	тупой
Сурикен (звезда)	4	7	к6	3	1	5	колющий
Свинцовый шарик	5	5	к8	4	4	2	тупой
<i>Стрелковое</i>							
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	3/1	2	2	колющий
Лук (дв.)	5	20	к10	4/1	1	3	колющий
Арбалет (дв.)	3	10	2к8	2/6	5	5	колющий
Тяжелый арбалет (дв.)	4	12	3к8	2/10	4	5	колющий
Арбалет-репетир (дв.)*****	4	8	к10	3/0	4	2	колющий
Короткий лук, композитный (дв.)	4	20	к10	3/1	3	3	колющий
Лук, композитный (дв.)	5	25	к12	4/1	3	4	колющий
<i>Щиты</i>							
Баклер	3	-	-	2	0	-	-
Щит	5	-	-	2	2	-	-
Большой щит	6	-	-	2	4	-	-

- * В скобках указаны бонусы для метания
- ** Ущерб указан в таблице «6. Ущерб в рукопашном бою»
- *** При критическом ударе застревает
- **** Возможно парирование только щитами
- ***** Ломается после одного удара
- ***** После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД

Этот бонус не применяется к механическому оружию, такому, как арбалет.

Если Сила героя меньше, чем Сила, необходимая для использования оружия, то бонусы атаки и ШКУ оружия считаются равными нулю, количество недостающих пунктов Силы вычитается из ущерба и из величины шанса критического удара, а также прибавляется к шансу критического промаха героя и к ПД атаки оружием. (Если для какого-то параметра получаются отрицательные значения, то результат считается равным нулю). В том случае, если герой атакует оружием, параметр «Сила» которого больше Силы героя, он получает отрицательные модифи-

каторы к атаке. Каждый пункт разницы между параметром оружия «Сила» и Силой дает модификатор -2. Например, если герой с Силой 4 атакует двуручным мечом, для нормальной атаки которым необходима Сила 7, модификатор составит -6.

Гоблин Ешка, имея Силу 3, решил использовать короткий меч, который требует 4 Силы. Умение «Простое оружие» гоблина равно 3, атака 3, а бонус атаки короткого меча +3. Но так как у гоблина недостаточно Силы для использования этого вида оружия, он не только не получает бонуса атаки от меча, но

даже приобретает штраф –2. Таким образом, окончательная атака Ешки будет равна $3 + 3 - 2 = 4$.

Хват оружия. Большинство видов оружия, рассчитанных на использование одной рукой, можно держать и двумя руками. Если герой держит одноручное оружие двумя руками, то параметр оружия «Сила» считается меньшим на 1. Например, герой с Силой 4 сможет нормально сражаться мечом, если будет держать его двумя руками. А герой с Силой 5 может использовать двуручный хват меча, чтобы добавить к ущербу 1.

Очень сильный герой может удерживать двуручное оружие одной рукой. При этом считается, что параметр оружия «Сила» на 3 больше, чем указано в таблице, а бонусы оружия к атаке и шансу критического удара равны нулю. Например, для того, чтобы атаковать с двуручным мечом в одной руке, герой должен иметь Силу 10 или выше.

Ешка решает использовать для короткого меча хват двумя руками. Теперь, учитывая хват, у него достаточно Силы для использования меча, и он получает бонус атаки от оружия +3 и его суммарная атака равна 9 вместо 4.

Рукопашный бой

Ущерб, который герой может нанести ударом руки или ноги противнику, зависит от его Силы. Кулачному бойцу следует помнить, что голыми руками бесполезно пытаться парировать удары оружием. Удары ногой наносят более серьезный ущерб, чем удары рукой, однако они реже попадают в цель и заметно медленнее кулаков. Удары головой обычно малоэффективны, но бывают ситуации, когда и они могут потребоваться. К рукопашному оружию также относятся кастет и латная перчатка. Ущерб для рукопашного боя указан в таблице «6. Ущерб в рукопашном бою».

Доспехи

Даже если по герою попали в результате атаки, совершенно необязательно, что ему нанесут ущерб. Полностью или частично героя от вражеского оружия могут предохранить доспехи. Например, если у героя на голове шлем, то броня его головы 4, а если на нем кольчуга, то броня корпуса равна 5. Не все доспехи можно надевать одновременно. Доспехи разделены на группы, и одновременно можно надеть только по одному виду доспехов из каждой группы, исключая кольчужный капюшон, который можно поддевать под шлемы. Но три слоя брони корпуса не применяются. Например, можно одно-

6. Ущерб в рукопашном бою

Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1-4	к2	к3	-
5-6	к3	к4	к2
7-8	к4	к6	к3
9-10	к6	к8	к4
11-12	к8	к10	к6
13-14	к10	к12	к8
15-16	к12	2к8	к10
17-18	2к8	3к6	к12
19-20	3к6	3к8	2к8

временно носить шлем, щит, рукавицы, поножи, кольчугу и латы, но нельзя одновременно носить бригантину и латы или кольчугу и хауберк. Характеристики различных доспехов указаны в таблице «7. Доспехи».

Каждый раз, когда герою нанесут удар, из ущерба, определенного броском кубиков, вычитают значение брони той части тела, куда была направлена атака. Например, если героя с броней корпуса 3 ударили мечом, и 12-гранник показал ущерб в 6 хитов, герой потеряет только $6 - 3 = 3$ хита. Учитывая, что максимальное значение брони корпуса, создаваемой доспехами из таблицы «7. Доспехи», может достигать 15, понятно, что доспехи дают огромное преимущество в бою, так как многие виды оружия в большинстве случаев просто не причинят герою вреда.

Для того чтобы узнать больше о падении по частям тела, загляните в одноименный раздел.

Хотелось бы упомянуть, что в тяжелой броне трудно или неудобно выполнять действия, связанные с большими физическими нагрузками или требующие высокой подвижности, свободы действий. Таким образом, суммарная величина брони всех частей тела составляет штраф на значения соответствующих умений. Для некоторых умений в качестве штрафа используется удвоенное значение брони. Например, шлем с забралом уменьшит умение воровать с 15 до 3, а если на героя еще и латы, то его значение «Кражи» будет вообще равно 0. Умения, на значения которых доспехи дают штрафы, и величина этих штрафов указаны в таблице «8. Штрафы брони».

7. Доспехи

Область защиты	Название	Броня
Щиты	Баклер	1(25)*
	Щит	2(50)
	Большой щит	3(75)
Голова	Кольчужный капюшон **	2
	Шлем	4
	Шлем с забралом	6
Руки	Кольчужные рукавицы	4
	Латные рукавицы	6
Ноги	Кольчужные поножи	4
	Латные поножи	6
Корпус, легкий доспех	Стеганая куртка	1
	Кожаная куртка	2
	Клепаная кожанка	3
Корпус, средний доспех	Чешуйчатый доспех	4
	Кольчуга	5
	Хауберк	6
Корпус, тяжелый доспех	Бригантина	7
	Латы	8
	Гофрированные латы	9

* В скобках указана прочность щита.

** Может обеваться под шлем.

8. Штрафы брони

Умение	Штраф	Двойной штраф
Скрытность		+
Уклонение		+
Кража		+
Школа метамагии	+	
Школа волшебства	+	
Школа изменения	+	
Школа некромантии	+	
Школа природы	+	
Школа сознания	+	
Школа разрушения	+	
Наложение рук	+	
Экзорцизм	+	

Хотя доспехи приносят большую пользу, они могут и не спасти героя от поражения в бою. Ущерб, наносимый в результате некоторых критических событий или большинства магических атак, доспехами не уменьшается.

Дополнительные характеристики

Для полного описания героя необходимо определить ряд дополнительных характеристик, которые иногда могут потребоваться во время игры. Их список указан в таблице «9. Дополнительные характеристики».

Усталость

Усталость показывает степень утомления героя. В нормальном состоянии усталость равна нулю, однако длительные нагрузки, выполнение заклинаний, воздействие некоторых заклинаний приводят к приобретению пунктов усталости. Каждый раз, когда герой получает еще один пункт усталости, он прибавляется к уже имеющимся, таким образом, усталость может накапливаться.

Усталость уменьшается при помощи отдыха или магии. Для того, чтобы

уменьшить усталость на один пункт, герою требуется отдых в течение 8 часов. Под отдыхом понимается полное отсутствие умственных или физических нагрузок.

Усталость воздействует на общее состояние героя, уменьшая его активность и способность к действиям. Она уменьшает ПД героя на количество имеющихся пунктов усталости. Например, если герой с 8 ПД приобрел 2 пункта усталости, его текущие ПД становятся равными 6.

Нагрузки и перемещение по карте

Длительные путешествия на большие расстояния отыгрываются при помощи карты страны или местности. По карте отслеживается текущее местонахождение героев и время, которое занимает переход из одного места в другое.

Походный вес. Вес, который герой может переносить, не чувствуя большого утомления и не уменьшая скорости ходьбы. За каждые 10 фунтов нагрузки свыше походного веса ПД героя уменьшаются на 1, также на 1 уменьшается значение Силы при определе-

нии ущерба, способности использовать оружие и при выполнении чеков.

Походная скорость. Скорость, с которой герой может преодолевать большие расстояния, не слишком уставая. Расстояние, которое герой может проходить за 1 час, с учетом того, что он каждый час устраивает привал длительностью 5-10 мин.

Длительность перехода. Длительность нормального дневного перехода, количество часов, которое герой может идти без переутомления. Если герой движется дольше, то он приобретает 1 пункт усталости, далее он получает 1 пункт усталости каждый час.

Дневной переход. Расстояние, которое может пройти герой за день, не слишком утомившись.

Ускоренное перемещение

Ускоренным перемещением является любое движение со скоростью большей, чем обычная ходьба. Такие способы перемещения, как бег, прыжки или полет являются ускоренным перемещением.

Скорость. Показывает текущую скорость движения героя. Персонаж, стоящий на месте, имеет скорость 0.

Нормальное перемещение производится со скоростью 1. При движении с большей скоростью характеристика показывает, во сколько раз герой движется быстрее, чем при нормальном перемещении.

Шансы критических событий

Каждый раз, когда герой совершает действие со случайным результатом, у него есть возможность не только выполнить его или потерпеть неудачу, но и сделать все особенно хорошо или исключительно плохо. Для этого каждый чек можно сопровождать дополнительным чеком на критическое событие.

Чек на критический успех выполняется в случае, если основной чек, определяющий результат действия, был удачным. Для этого необходимо бросить к20 и сравнить результат с шансом критического успеха. Если число на кубике меньше или равно этой характеристике, значит, произошел критический успех. Если результат броска больше характеристики — успех действия обыкновенный. Аналогично определяется критическая неудача. Чек на критическую неудачу выполняется при неудачном основном чеке броском

9. Дополнительные характеристики

Характеристика	Значение
Усталость	0
Походный вес	Зд x 10 фунтов
Походная скорость	$\frac{1}{2}$ ПД миль/ч
Длительность перехода	тах Здоровье расы часов
Дневной переход	Походная скорость x Длительность перехода
Вес человека, орка, гнома, тарлинга	$20 \times \text{Зд} + 10 \times \text{Сл}$ фунтов
Вес хоббита, эльфа, ши, гоблина	$16 \times \text{Зд} + 8 \times \text{Сл}$ фунтов
Критический успех	Уд/2
Критическая неудача	$(10 - \text{Уд})/2$
Количество языков	Ин/3
Количество молитв	Ин/2
Количество умений	$5 + \text{Ин}/2$

к20, результат которого сравнивается с шансом критической неудачи.

Шанс критического успеха. Шанс особенно удачного выполнения действия. Чек на шанс критического успеха может использоваться в дополнение к чекам на характеристики или умения.

Шанс критической неудачи. Шанс особенно неудачного выполнения действия. Чек на шанс критической неудачи может использоваться в дополнение к чекам на характеристики или умения.

Вес и внешность

Вес. Вес героя. Для героев, принадлежащих к разным расам, вес определяется по-разному и зависит от Силы и Здоровья. Вес героя может быть изменен особенностями или призами, об этом можно прочесть в разделе «Создание героя».

Внешность. Правила не накладывают никаких ограничений на внешность героя, если она не противоречит выбранной расе и характеристикам. Детали внешнего вида, характерные черты, особые приметы могут быть любыми. Однако те внешние данные, которые зависят от характеристик, должны примерно соответствовать их значениям. Например, герой с высокой Харизмой должен обладать приятной или хотя бы не отталкивающей внешностью, а герою с большими Силой и Здоровьем полагается быть рослым, широкоплечим и мускулистым.

Количество языков, молитв, умений

Количество языков. Герои, живущие в мире со множеством разных рас и народов, постоянно контактирующих друг с другом, имеют возможность без особого напряжения изучать языки друг друга. Характеристика показывает количество дополнительных языков кроме родного, на которых говорит персонаж.

Количество молитв. Каждый герой, верующий в одного из богов, знает некоторое количество общедоступных молитв. Подробнее об этом в дополнении «Молитвы».

Количество умений. Количество навыков, которые может изучить персонаж на старте. В дальнейшем этот список может пополниться.

Состояния героя

Обычно герой находится в нормальном состоянии, однако различные дискомфортные условия, события, происходящие в сражениях, некоторые действия героя, магия и другие факторы могут вызвать изменение нормального состояния на какое-то необычное.

Усталость. Степень утомленности героя измеряется в пунктах усталости. Различные действия, тяжелые и длительные нагрузки, магия вызывают усталость, которая может накапливаться.

Болезнь. Самые обычные болезни, вроде простуды, приводят к потере 1 пункта Здоровья. Если герой подхватит несколько болезней одновременно, результаты складываются. Уменьшение Здоровья влечет за собой соответствующее уменьшение хитов. Потерянные пункты Здоровья восстанавливаются при лечении, со скоростью, не превышающей 1 пункт в день.

Голод. Каждый день голода вызывает уменьшение всех характеристик на 1. При достижении значения Здоровья 0 персонаж умирает. Потерянные пункты характеристик восстанавливаются при нормальном питании (возможно — лечении), со скоростью, не превышающей 1 пункт в день.

Слепота. В результате ослепления, в полной темноте, с закрытыми глазами и во всех остальных случаях, когда герой полностью лишен возможности видеть окружающий мир, Восприятие героя уменьшается на 3, ПД уменьша-

ются на 3.

Глухота. Герой, полностью лишенный возможности слышать, получает к Восприятию штраф –3, который может складываться со штрафом за слепоту.

Оглушение. Оглушение означает, что герой временно потерял способность осознанно действовать. При оглушении он может продолжать оставаться на ногах и совершать произвольные действия. В состоянии оглушения ПД героя равны 0. Обычно оглушение длится в течение одного хода оглушенного.

Неподвижность. Герой считается неподвижным, если совершенно не способен совершать самостоятельно какие-либо движения. Защита и ПД обездвиженного героя равны 0.

Травма руки. Травма руки означает серьезное повреждение, такое, как перелом, вывих или сильное растяжение. Травма руки всегда сопровождается потерей критических хитов. Герой не может владеть травмированной рукой до тех пор, пока полностью не восстановит свои критические хиты.

Травма ноги. Травма ноги означает серьезное повреждение, такое, как перелом, вывих или сильное растяжение. Травма ноги всегда сопровождается потерей критических хитов. Герой не может нормально владеть травмированной ногой до тех пор, пока полностью не восстановит свои критические хиты. Если герой с одной поврежденной ногой перемещается, то он не может использовать ускоренное перемещение, а для движения на 1 клетку должен расходовать 2 ПД. Герой, у которого травмированы обе ноги, может перемещаться только лежа — ползком.

Сотрясение мозга. При сотрясении мозга герой испытывает болезненные ощущения, на время утрачивает правильную координацию движений и способность нормально думать. Получение сотрясения мозга всегда сопро-

вождается потерей критических хитов. Значения всех умений уменьшаются вдвое. Это состояние сохраняется до тех пор, пока герой полностью не восстановит свои критические хиты.

Без сознания. Герой, потерявший сознание, не может действовать и получать информацию об окружающем мире. Состояние влечет те же изменения характеристик, что и «Неподвижность».

Магия

Магия дает герою практически неограниченные возможности. Опытный чародей — это мастер на все руки, владеющий самыми необычными и разнообразными средствами достижения желаемого результата. Стать невидимкой, летать, как птица или просто обернуться птицей, дышать огнем и превратить врага в каменную статую — все это доступно лишь волшебникам. Для того, чтобы применять магию, герой должен изучить ее, как и любую другую профессию или науку. Однако магия — это большая, сложная область знаний, которая состоит из многих школ и направлений.

Всего существует восемь школ магии, девятая школа — молитвы — строго говоря, к магии не относится, но с точки зрения игромеханики можно рассмотреть их в одном разделе.

Одного владения магическими умениями недостаточно для того, чтобы герой мог творить чудеса. Чтобы действительно быть чародеем, герой должен знать заклинания. Заклинание — это слова, жесты, действия с предметами, которые должен произвести маг для того, чтобы произошел нужный эффект. Иначе говоря, каждое заклинание — это небольшой ритуал. Скажем, для того, чтобы вызвать ветер, герой должен произнести некую словесную формулу и проделать определенные пассы руками.

Закливание — это знание, которому необходимо учиться. Каждое заклинание обладает определенным эффектом, поэтому, чем больше заклинаний знает маг, тем больше его возможности. Закливание всегда действует одним и тем же образом. Часто герой может направлять его, определять его длительность и место воздействия, прерывать действие заклинания и управлять им другими допустимыми способами. Однако такое управление позволено в строго определенных пределах. Например, можно выбрать для заклинания «Огненная стена» расстояние, на котором появится огонь, но невозможно вместо огня получить ледяную стену. Для этого нужно использовать совсем другое заклинание.

Параметры заклинаний

Каждое заклинание имеет отдельное название, а также описывается набором характеристик, позволяющих точно определить его работу. Всего у заклинания девять параметров: требования, стоимость, поддержка, скорость, расстояние, область, компоненты, сопротивление и описание. Список заклинаний и их подробное описание размещены в приложениях «Магия» и «Молитвы».

Требования. Для того, чтобы выучить заклинание или молитву, маги или жрец должны обладать определенным уровнем владения умением. Некоторые заклинания слишком сложны для того, чтобы начинающий маг мог выучить и запомнить их. В требованиях указываются минимальные значения магических или жреческих умений, необходимые для его приобретения. Например, для того, чтобы герой смог выучить заклинание «Волшебный ветер», ему необходимо знать магию природы не меньше, чем на 5.

Стоимость. Некоторые заклинания требуют большой отдачи физических и психических сил.

Стоимость — это пункты характеристик, которые герой временно теряет по завершении выполнения заклинания. Например, заклинание «Стена силы» вызывает потерю 1 ПД от усталости, вызванной утомительным ритуалом. Утраченные пункты характеристик восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день, если герой нормально отдыхает. Например, после заклинания «Стена силы» герой восстановится к утру следующего дня. Потеря характеристик в результате заклинаний суммируется с потерями от усталости, болезней, голода и других состояний.

Поддержка. Некоторые заклинания могут действовать продолжительное время. Такое заклинание длится лишь до тех пор, пока волшебник сосредоточен на нем. Для этого герой должен концентрировать сознание. Если концентрация ослабевает или прерывается, действие заклинания немедленно прекращается. Разные заклинания требуют различной степени концентрации. Концентрация может быть слабой, средней, сильной и полной.

Скорость. Это количество времени или действия, которое занимает выполнение заклинания. Скорость может быть выражена в ПД или в единицах времени (раунд, минута, час и т. д.). Для заклинаний, выполнение которых требует продолжительного времени (больше 1 раунда), считается, что в это время требуется сильная концентрация.

Расстояние. Означает максимальное расстояние, на котором может находиться объект или центр области заклинания.

Область. Определяет область действия заклинания — геометрию и размер заколдованной области. Кроме того, в этом параметре может быть указано, что заклинание действует на существо, объект или самого героя.

Компоненты. Показывает, что необходимо для выполнения заклинания: слова, жесты, материал (предмет,

вещество) или их комбинация. Какой именно материал необходим, объясняется в описании заклинания.

Сопровождение. Описывает ситуации, в которых заклинание может не подействовать из-за самой цели. Например, заклинание «Дружба» сложно наложить на героя с высокой Волей.

Описание. В описании подробно рассказывается о действии заклинания. Указываются дополнительные параметры – ущерб, если это боевое заклинание, влияние на характеристики персонажей, события, которые происходят в результате заклинания. Для заклинаний, требующих материала, указано, какой предмет или вещество необходимы для успешного выполнения.

Волшебница Лилия хочет открыть дверь в древнюю гробницу, но опасается, что на двери установлена опасная ловушка. Поэтому она решает использовать заклинание «Телекинез», чтобы открыть дверь с безопасного расстояния. Умение «Школа сознания» у Лилии равно 6, следовательно, ее заклинание будет действовать на расстоянии до 6 ярдов. Отойдя на 5 ярдов, Лилия выполняет заклинание. Так как у заклинания «Телекинез» нет компонентов, для его выполнения волшебнице достаточно определенным образом сосредоточиться и мысленно произнести нужные формулы. Целью для заклинания Лилия выбрала дверь. После того, как выполнение заклинания было завершено, волшебница получает возможность открывать или закрывать дверь усилием воли. Эта способность сохраняется у Лилии до тех пор, пока она поддерживает заклинание. «Телекинез» требует сильной поддержки, то есть, манипулируя дверью, волшебница должна быть настолько сосредоточена,

что не может перемещаться и отвлекаться на посторонние мысли или действия. Далее, Лилия напрягает силу воли и открывает дверь, в тот же миг в пространство перед дверью бьет яркая молния...

Поддержка заклинаний

Поддержка – это степень концентрации и напряжения воли, которые требуются от мага для того, чтобы он мог удерживать заклинание в действии продолжительное время. Если маг расслабляется, слишком сильно отвлекается на другие вещи, утрачивает внимание, действие заклинания немедленно прекращается.

Слабая концентрация требует незначительное количество внимания. Единственное ограничение – герой не может выполнять других заклинаний, не прерывая поддержки. Он может нормально передвигаться, сражаться и совершать другие немагические действия.

Средняя концентрация требует значительного внимания героя. На время поддержки ПД героя уменьшаются на 1, герой не может выполнять других заклинаний и сражаться, поэтому средняя поддержка прерывается броском атаки, парированием или использованием умения «Уклонение». Герой не может совершать сложных или физически тяжелых действий, поэтому средняя поддержка прерывается чеками на Силу, Здоровье, Ловкость, Восприятие.

Сильная концентрация требует всего внимания героя. На время поддержки ПД героя уменьшаются на 2, герой не может выполнять других заклинаний и сражаться. Герой не может самостоятельно перемещаться, совершать сложные действия, действия, требующие знания умений, а также мысленно отвлекаться от заклинания, поэтому сильная поддержка прерывается чеками на Интеллект и умения.

Полная концентрация захватывает сознание героя целиком. Он ничего не видит и не слышит, его ПД во время поддержки равны 0, с точки зрения условий боя он считается неподвижным.

Прерывание поддержки. Поддержка может быть прервана действиями, вызывающими соответствующий чек или действие со стороны мага. Кроме того, любая поддержка прерывается любым ущербом, полученным магом. Например, если маг выполнил заклинание «Волшебный ветер» и продолжает поддерживать его, герой может прекратить заклинание, атаковав мага и нанеся ему ущерб, или попытавшись сбить с ног (если маг захочет оставаться на ногах, ему потребуется чек на Ловкость).

Длительность поддержки. Поддержка заклинаний не имеет ограничений по длительности, кроме факторов, влияющих на внимание и концентра-

цию волшебника. Слишком длительная поддержка заклинаний приводит к утомлению. При слабой концентрации герой приобретает 1 пункт усталости после того, как прошло количество часов, равное Воле волшебника. При средней концентрации 1 пункт усталости приобретается после того, как пройдет количество часов, равное половине Воли мага. При сильной поддержке усталость увеличивается на 1 по прошествии количества часов, равного трети Воли. Для того чтобы произошло увеличение усталости при полной поддержке, требуется удерживать заклинание в течение количества часов, равного четверти Воли. Дробные части, остающиеся от деления, не отбрасываются, и ведущий может пересчитать в минуты и раунды, если это важно для игры. Длительность разных типов поддержек до наступления усталости указана в таблице «10. Длительность поддержки».

10. Длительность поддержки

Воля	Слабая поддержка, часов	Средняя поддержка, часов	Сильная поддержка, минут	Полная поддержка, минут
1	1	0,5	20	15
2	2	1	40	30
3	3	1,5	60	45
4	4	2	80	60
5	5	2,5	100	75
6	6	3	120	90
7	7	3,5	140	105
8	8	4	160	120
9	9	4,5	180	135
10	10	5	200	150
11	11	5,5	220	165
12	12	6	240	180

Находясь на корабле, пытающемся спастись от пиратов, Лилия выполнила заклинание «Волшебный ветер», для того, чтобы создать попутный ветер. Она имеет Волю 6, заклинание требует средней поддержки, следовательно, по прошествии 3 часов погони, она приобрела 1 пункт усталости. Так как пираты не отставали, ей пришлось продолжить поддержку заклинания, и еще через 3 часа она снова приобрела 1 пункт усталости.

Несколько поддержек. С помощью заклинаний метамагии и некоторых призов герой может осуществлять сразу несколько поддержек. В любом случае их количество не должно превышать Вл/3. Усталость от каждой из поддержек складывается.

Действие заклинаний

Заклинания всегда действуют в точном соответствии с описанием. Герою избежать или ослабить их эффект в момент произнесения заклинаний посторонними нельзя, если только речь не идет о заклинаниях, требующих броска атаки. Такие заклинания срабатывают лишь тогда, когда происходит успешная атака – попадание в цель. Их можно также попытаться парировать, если существует принципиальная возможность этого.

Например, маг обнаружил в полу подземного хода ловушку, и решил использовать заклинание «Паучьи лапы», чтобы перейти опасный участок по потолку. Игрок просто сообщает ведущему, что выполняет это заклинание, учитывает израсходованный материал, и в дальнейшем имеет в виду, что заклинание удерживается усилием воли (средняя поддержка). Чеков или других бросков кубиков при этом не требуется.

Заклинания с броском атаки. В отличие от атаки оружием, заклинания, сопровождающиеся броском атаки, не требуют броска для определения шанса критического события. Также не происходит критического события при получении магического ущерба по критическим хитам, если только событие и его шанс не указаны в описании заклинания. Базовая атака персонажа учитывается при броске атаки заклинанием.

Действие нескольких заклинаний. Действия нескольких одинаковых заклинаний, наложенных на одну и ту же область, не складываются. В этом случае действует то заклинание, которое дает наиболее сильный эффект, а остальные не учитываются. Например, маг с умением «Школа изменения» 15 накладывает на героя, имеющего 8 ПД заклинание «Скорость», и герой приобретает дополнительно 7 ПД, что в сумме дает 15. Затем на него такое же заклинание накладывает маг с умением «Школа изменения» 20, и герой получает 10 дополнительных ПД вместо 7, его общие ПД в результате составляют 18.

Сила заклинания. Маг всегда может выполнить заклинание, заявив меньшую мощность, чем указано в описании. Например, маг с умением «Школа изменения» 10 при желании может выполнить заклинание «Каменная кожа» так, чтобы значение брони, которое оно дает, было равно 3, что составляет меньше максимального для этого мага значения 5, определяемого по описанию.

Устойчивость к магии

Эта характеристика показывает, что иногда заклинание может не подействовать на героя. Значение характеристики – шанс такого события на к20. Например, если у героя устойчивость к магии равна 10, это значит, что каждое

заклинание, направленное на него, имеет шанс не подействовать, равный 50%. Эта характеристика всегда равна нулю при создании героя и может быть увеличена в редких случаях в ходе игры. Устойчивость действует всегда и не зависит от намерений героя.

Устойчивость может распространяться на любую магию, а может действовать лишь на заклинания одной школы. Например, может быть устойчивость к магии «Школы разрушения». Такая устойчивость действует лишь против тех заклинаний, которые относятся к соответствующему виду магии. Заклинание относится к тому виду магии, который указан в требованиях к заклинанию.

Лилия вступила в магический поединок со злым чародеем, владеющим кольцом, дающим ему сопротивление к магии природы 10. Лилия решила применить заклинание «Живые оковы». Для того чтобы определить, подействовало заклинание или нет нужно бросить к20. Если на кубике выпадет от 1 до 10, заклинание не подействует, если выпадет от 11 до 20, то заклинание сработает. Бросок показал результат 6, то есть заклинание Лилии было отражено защитной магией кольца чародея, и поединок продолжился.

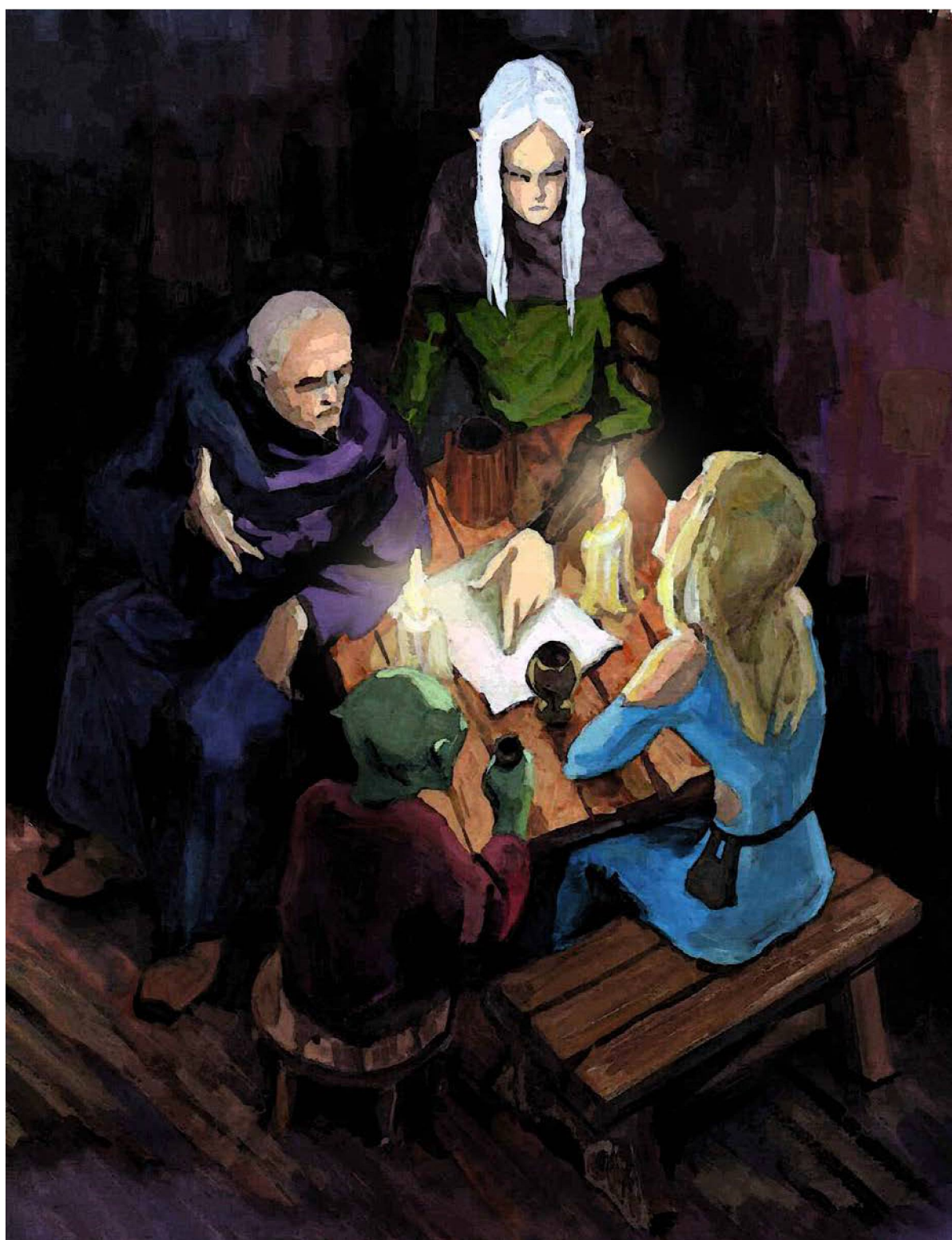
Если персонажу дают защиту от магии определённой школы несколько событий (предмет, заклинание, врожденные качества и пр.), то эффекты складываются. Это не распространяется на эффекты, затрагивающие различные школы.

Создание героя

Теперь Вы знаете, каким образом будет описываться ваш герой, что будут означать его свойства и характеристики во время игры. Значит, Вы можете создать себе героя. Прежде всего, Вам надо представить себе Вашего будущего персонажа. Придумайте, как его зовут, как он выглядит и чем занимается. Решите, что герой знает и умеет. А после того, как Вы сумеете в общих чертах представить себе Вашего героя, можно приступать к его созданию. На каждом этапе создания следует выбрать для героя те свойства и способности, которые смогут отразить созданный Вами образ.

Выбор расы

При создании героя лучше всего сначала решить, к какой расе он будет принадлежать. Раса героя влияет на предельные значения характеристик. Разным расам свойственны различные внешние, умственные и физические данные. Поэтому, в зависимости от расы героя, каждая его характеристика должна лежать в определенном диапазоне. Максимальные и минимальные значения характеристик для каждой расы указаны в таблице «11. Характеристики рас». Кроме того, каждая раса обладает определенными свойствами, которых нет у других рас, что отражено в таблице «12. Физиологические особенности рас». Культурные и географические особенности были указаны выше в разделе «Расы».



11. Характеристики рас

Название	Люди	Эльфы	Гномы	Хоббиты	Орки	Тарлинги	Ши	Гоблины
Сила	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	1 – 8	1 – 10
Здоровье	1 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Восприятие	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Ловкость	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	6 – 12
Интеллект	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	1 – 10	6 – 12	5 – 10
Харизма	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	5 – 10	1 – 10
Удача	1 – 10	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Воля	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 8

12. Физиологические особенности рас

Название	Описание	Эффект
<i>Люди</i>		
Обучаемость	Схватывает все на лету.	Получает призы каждый третий уровень.
<i>Эльфы</i>		
Молниеносные рефлексы	Обладает очень быстрой в сравнении с другими расами реакцией.	+2 к инициативе.
Сильные ноги	От природы обладает очень сильными, но недостаточно выносливыми ногами.	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но продолжительность бега со скоростью 2 и 3 вдвое меньше.
<i>Гномы</i>		
Несгибаемость	Может терпеть такие тяжелые раны, которые давно отправили бы другого в глубокую кому.	Стойкость равна удвоенной Воле.
Устойчивость	Очень массивный, поэтому крепко стоит на ногах, хотя и испытывает сложности с прыжками.	Остается стоять после любых попыток сбить с ног при выполнении чека 3д/12 (этот чек выполняется после чека на Ловкость в случае его необходимости; падение происходит только при провале обоих чеков). Получает штраф –2 ко всем видам прыжков.

12. Физиологические особенности рас (продолжение)

Название	Описание	Эффект
<i>Хоббиты</i>		
Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.
Удачливость	Благодаря иррациональной везучести, никогда не попадает в провальные ситуации.	ШКП равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Орки</i>		
Замедленный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое медленнее. Благодаря такой особенности организм показывает поразительную выносливость.	Вдвое медленнее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п. Может вдвое дольше бежать со скоростью 2 и 3.
Толстокожий	Очень толстая кожа, которую сложно повредить.	+1 броне, при критическом ударе, проникающем через броню, в любом случае урон уменьшается на 1.
<i>Тарлинги</i>		
Амбидекстрия	Особое строение мозга позволяет управляться обеими руками с одинаковой эффективностью.	При атаке или парировании двумя руками одновременно применяется модификатор атаки –2 вместо стандартного –5.
Чистый разум	Держит под контролем все свои мысли, чувства и действия.	Используется к12 вместо к20 при проверке действия заклинаний школы сознания. ШКУ равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Ши</i>		
Кошачий глаз	Глаза, сходные по строению с кошачьими, позволяют хорошо видеть в темноте в отраженном свете, хотя на ярком свете зрение ухудшается.	Не получает штрафов при действиях в темноте при наличии минимального освещения, в полной темноте получает стандартные штрафы. На ярком солнечном свете получает штраф к Восприятию –2.
Седьмое чувство	Обладает седьмым чувством, позволяющим воспринимать наличие магии.	Чувствует наличие магии на расстоянии равном Восприятию ярдов. При этом не может определить природу заклинания, только его присутствие.

12. Физиологические особенности рас (окончание)

Название	Описание	Эффект
<i>Гоблины</i>		
Ловкость рук	От природы обладает превосходным чувством равновесия и координации.	Для обычных чеков на Ловкость используется сложность на порядок ниже. Вместо к20 используется к12, вместо к12 — к10, вместо к10 — к8. Легкий чек к8 остается неизменным.
Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.

Распределение характеристик

После того, как сделан выбор расы, можно выбрать характеристики героя. Для этого необходимо распределить 45 пунктов между Силой, Здоровьем, Восприятием, Ловкостью, Волей, Интеллектом, Харизмой и Удачей. При этом значение каждой характеристики должно попасть в диапазон, соответствующий расе героя. Выбирая характеристики, следует позаботиться об их влиянии на прогресс героя.

Выбор особенностей

Сделать героя более оригинальным можно путем выбора для него одной особенности. Особенности могут сильно повлиять на возможности героя. Некоторые особенности могут изменить характеристики героя, поэтому после выбора особенностей, лучше всего еще раз проверить распределение характеристик. Список особенностей указан в таблице «13. Особенности».

13. Особенности

Название	Описание	Эффект
Амбал	Силен, но медлителен.	Максимальная Сила на 2 больше, чем максимум для расы героя; ПД уменьшаются на 1.
Берсеркер	Бросается в бой, не думая о защите, и вообще ни о чем не думая.	Не может парировать оружием, урон холодным и рукопашным оружием +2.
Мясник	Не глядя, машет направо и налево с большой скоростью.	Не может прицеливаться холодным и рукопашным оружием, –1 для ПД атаки холодным и рукопашным оружием.

13. Особенности (продолжение)

Название	Описание	Эффект
Ночное существо	Предпочитает действовать по ночам, боится дневного света.	Не получает штрафы при действиях в темноте, однако при действиях на ярком свете получает такие же штрафы, как обычное существо в темноте.
Одаренный	Очень одарен от природы и потому, к сожалению, не привык долго и упорно учиться новому.	50 пунктов для распределения по характеристикам вместо 45; получение уровня требует на 50% больше опыта.
Педант	Никогда не допускает ничего случайного. Все всегда под контролем.	Любые чеки на характеристики и умения выполняет без критических событий.
Секси	Очень нравится личностям противоположного пола, что не может не раздражать других представителей своего.	+2 к Харизме при общении с лицами противоположного пола, -2 – своего.
Толстяк	Очень толстый и, как следствие, тяжелый и неповоротливый.	+10 хитов, +50 фунтов веса героя, -1 ПД.
Тормоз	Замедленное восприятие и запоздалая реакция.	Всегда проигрывает инициативу, однако противник не может предсказать его действия в бою.
Тяжелая рука	Бьет редко, но чувствительно.	+2 к ущербу холодным оружием и в рукопашном бою, +1 к ПД атаки этими видами оружия.
Хаотик	Постоянно является объектом странных событий.	+2 к шансу критического удара, критического промаха, а также критические события для чеков.
Ускоренный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое быстрее.	Вдвое быстрее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п.
Шустрый	Легкий, быстрый, проворный, но не слишком крепок и вынослив, плохо переносит тяжелые раны.	+1 ПД, -5 критических хитов.
Эрудит	Владеет знаниями из большего числа областей, но в каждой области знает меньше.	Может выбрать при создании героя на 2 умения больше; стартовые значения всех умений на 1 меньше.

Определение боевых характеристик

Теперь, зная характеристики героя, можно определить его боевые характеристики. Часть боевых характеристик зависит от уровня героя. При создании герой обычно имеет первый уровень. Способы подсчета боевых характеристик приведены в таблице «14. Боевые характеристики».

Например, атака героя с Ловкостью 6 и Восприятием 9 равна $6/3 + 9/3 = 5$. А шанс критического удара героя с Удачей 4 равен $4/2 = 2$. После каждого деления дробная часть отбрасывается.

Выбор класса и умений

Теперь необходимо выбрать класс героя. В зависимости от выбранного класса, герой может подобрать себе соответствующие умения из групп, указанных в таблице «15. Выбор умений для классов».

Например, маг может выбирать умения из разделов «Общие» и «Магические» без ограничений, он также может выбрать неклассовое умение из раздела, например, «Воровские», однако, развитие этого умения будет ограничено. Исключение составляют герои нечеловеческой расы. Кроме того, это

14. Боевые характеристики

Боевая характеристика	Значение	Значение при создании
Атака	$Вс/3 + Лв/3$	$Вс/3 + Лв/3$
Защита	$Лв/2$	$Лв/2$
Ущерб	–	–
Броня	–	–
Хиты*	$Мах\ Зд \times Зд/2$	$Мах\ Зд \times Зд/2$
Критические хиты	$Мах\ Зд + Уровень$	$Мах\ Зд + 1$
Стойкость	$Вл$	$Вл$
Пункты действия	$5 + Лв/2$	$5 + Лв/2$
ШКУ	$Уд/2$	$Уд/2$
ШКП	$(10 - Уд)/2$	$(10 - Уд)/2$

* *Мах Зд – максимальное Здоровье для расы героя (см. таблицу «11. Характеристики рас»)*

15. Выбор умений для классов

Класс	Выбор видов умений				
	Общие	Воинские	Воровские	Магические	Жреческие
Воин	+	+			
Вор	+		+		
Маг	+			+	
Жрец	+				+

правило относится только к этапу создания героя и не ограничивает приобретение умений в ходе игры.

Герой может выбрать для себя несколько умений из доступных разделов. Количество умений на этапе создания героя равно $5 + \text{Интеллект}/2$. Например, герой с Интеллектом 6 может выбрать 8 различных умений.

Любое умение, приобретенное на этапе создания героя или в процессе игры, имеет стартовое значение. Это значение умения сразу после его приобретения, без дополнительного развития. Оно определяется характеристиками героя, то есть его природными способностями. Способ его определения для каждого умения указан в таблице «16. Стартовые значения умений».

Распределение пунктов мастерства

После того, как герой выбрал свои умения, он может улучшить любые из них по своему выбору. Герой может распределить по своим умениям дополнительное количество пунктов, равное $5 + \text{Интеллект}/2$. Например, герой с Интеллектом 5 может улучшить любые свои умения так, чтобы сумма добавленных пунктов равнялась 7. Скажем, он может увеличить на 2 пункта мастерство стрельбы, на 2 пункта — умение торговаться и на 3 пункта — мастерство уклонения. Значение умения не может быть выше Уровень + 4. Например, герой 4 уровня не может развить мастерство взлома выше 8.

Заклинания и молитвы

Если герой владеет магическими умениями или умениями священников, при его создании для него можно выбрать заклинания и молитвы. Количество заклинаний и молитв, доступных герою в начале игры, определяет

16. Стартовые значения умений

Название	Значение
<i>Общие</i>	
Азартные игры	Уд/3
Верховая езда	Лв/3
Выживание	Ин/3
Выносливость	0
Простое оружие	0
Дрессировка	Вл/3
Знание	Ин/3
Медицина	Ин/3
Метательное оружие	0
Общение	Хр/3
Представление	Хр/3
Распознавание	Ин/3
Ремесло	0
Торговля	Хр/3
Чтение следов	Вс/3
<i>Воинские</i>	
Военное оружие	0
Критический удар	0
Стрелковое оружие	0
Уклонение	0
Щиты	0
<i>Воровские</i>	
Взлом	Лв/3
Кража	Лв/3
Наблюдательность	Вс/3
Перевоплощение	Ин/3
Скрытность	Лв/3
<i>Магические</i>	
Алхимия	Ин/3
Школа волшебства	Вл/3
Школа метамагии	Ин/3
Школа магии	Вл/3
Школа магии	Вл/3
<i>Жреческие</i>	
Воодушевление	Хр/3
Медитация	0
Молитвы	Хр/3
Наложение рук	Вл/3
Экзорцизм	Вл/3

ведущий. Как правило, он принимает решение в соответствии с начальными условиями игры, а также при помощи «Руководства ведущего».

Снаряжение

Определив свойства персонажа, необходимо указать, каким снаряжением он располагает. Нужно точно знать, какое у героя есть оружие и доспехи, есть ли у него деньги и ценности, имеет ли он волшебные или просто полезные в приключениях вещи. Обычно это решает ведущий, исходя из условий, в которых начинается игра или следуя рекомендациям «Руководства ведущего».

Выбор религии, языков

Герой может выбрать божество, которому он посвятит свою жизнь. Часто выбор религии совпадает с характером персонажа. Доблестный воин наверняка будет поклоняться Пиалдану, а коварному убийце придется по душе Игриш. Также он может выбрать несколько малых молитв, если не является жрецом.

Далее следует выбрать языки, на которых умеет изъясняться герой. По умолчанию можно считать, что все персонажи умеют писать и читать на тех языках, на которых они умеют разговаривать. Если это не соответствует описанию персонажа или игровому миру, то этот вопрос остается на усмотрение ведущего.

Заполнение листа персонажа

По окончании создания героя полезно записать все его основные параметры на одном листе бумаги, для того, чтобы всегда иметь возможность быстро найти значение нужной характеристики. Такой лист обычно имеет вид анкеты, которая заполняется во время создания героя или после, и называется «лист персонажа». В лист

персонажа следует внести все важные сведения о герое: от уровня и характеристик до описания внешности и привычек. В нем же хранится список заклинаний, известных герою, и список вещей, которыми он владеет. Образец листа находится в приложении «Лист персонажа».

Прогресс героя

Все персонажи со временем совершенствуются в своих областях, развивая навыки, получая новые знания. В игре такой прогресс называется получением *опыта*. Опыт измеряется в очках. За каждую преодоленную трудность герой получает некоторое количество опыта. Иногда точное число может быть оговорено в сценарии, но чаще его назначает ведущий, пользуясь здравым смыслом и «Руководством ведущего».

Классическим методом стало прогресс героя разбивать на ступени, называемые *уровнем*. Чем больший уровень имеет герой, тем больше он повидал в жизни и большему научился. Чаще всего персонажи будут начинать игру с первого уровня. Если Вы создавали героя по ходу нашего повествования, то у Вас уже должен быть свой персонаж первого уровня.

Чтобы Ваш герой перешёл на новый уровень, ему необходимо получить некоторое количество опыта. Для второго уровня нужно 10 очков опыта, для третьего – 20 очков. Сколько опыта нужно для конкретного уровня, Вы можете увидеть в таблице «17. Опыт героя».

Первый уровень моделирует время, когда герой ещё почти ничего не знает и не умеет. Всё его умение – это таланты, которыми его наградила природа. Так, только что поступивший на ученичество молодой волшебник может выполнять один или два

17. Опыт героя

Уровень героя	Минимальный опыт	Минимальный опыт («Одаренный»)
1	0	0
2	10	15
3	20	30
4	30	45
5	50	75
6	80	120
7	130	195
8	210	315
9	330	510
10	540	825
11	870	1335
12	1410	2160
13	2280	3495
14	3690	5655
15	5970	9150
16	9660	14805
17	15630	23955
18	25290	38760
19	40920	62715
20	66210	101475

простейших трюка, которые он открыл случайно. Учась и получая опыт, будущий маг повышает свои навыки и узнаёт новые заклинания.

Повышение уровня

Итак, Ваш герой получил достаточно опыта для перехода на второй уровень или, быть может, Вы решили сразу с него и начать.

Когда персонаж переходит на следующий уровень, он может увеличить свои умения, получить призы и критические хиты, увеличить значение характеристик.

Увеличение умений. С новым уровнем персонаж получает некоторое количество очков умений. Эти очки он может потратить на повышение любого доступного ему умения.

Например, получив 6 очков умений, можно увеличить владение оружием на 4 пункта, «Медицину» и «Верховую езду» на 1 пункт. Количество очков умений определяется Интеллектом героя и равно $5 + \text{Интеллект}/2$. При этом для развития неклассовых умений требуется потратить вдвое больше очков.

Потолок развития навыка.

Есть ограничения на максимальное количество очков, вложенных в любое умение. Это значение не должно превышать $\text{Уровень} + 4$ Вашего персонажа. Например, герой 5 уровня может иметь максимальное значение «Общения» 9. Поднять его ещё выше можно только специальными призами или получив следующий уровень. В любом случае, при распределении

очков, общие и классовые умения не могут иметь значения выше 20, некласовые – выше 10. Дальнейшее развитие умений возможно только с помощью тренировки. Занимаясь самостоятельно или с учителем за деньги, персонаж может увеличивать значения своих умений, причем они могут превысить порог развития. Тем не менее, вкладывать в них очки, получаемые с уровнем, для развития выше порога, герой все так же не сможет.

Не забывайте, что правила не могут предусмотреть ситуации, когда Вы хотите поднять герою тот навык, который он не использовал за время приключений. Например, если герою, пока он был на пятом уровне, не удалось взломать ни одного замка, то вряд ли с получением шестого он сможет поднять «Взлом» выше, чем на 1 пункт, даже если до максимально дозволенного значения очень далеко. Поэтому всегда при повышении умения согласуйте свои действия с ведущим игры.

Получение критических хитов. При переходе на новый уровень согласно таблице «14. Боевые характеристики» герой увеличивает максимальное количество критических хитов на 1.

Призы. Каждый четвертый уровень персонаж получает приз, который выбирается из таблицы «18. Призы». Люди получают приз каждый третий уровень. Приз – это некоторое необычное свойство, которое не выражается характеристиками или умениями. Оно либо есть, либо его нет.

Призы делятся на группы. В первый раз Вы можете выбрать герою приз только из таблицы призов I группы. С получением второго приза Вы выбираете один новый приз либо из призов I, либо II группы. Третий приз Вы можете выбирать из этих же таблиц или из таблицы призов III группы и так далее.

Увеличение характеристик. Со временем герой прогрессирует настолько, что становится возможным исправить даже врожденные недостатки. Каждый пятый уровень персонаж получает возможность увеличить любую из характеристик на 1 пункт, при этом ее значение не обязательно должно оставаться в диапазоне, соответствующему расе героя, что отражено в таблице «11. Характеристики рас».

Вошебница Лилия переходит со второго на третий уровень. Интеллект волшебницы 8. Она получает 9 очков умений и хочет 5 из них потратить на магические навыки и 2 — на общие, и 2 — на воровские. «Школа природы» волшебницы равна 6. Это значит, что она может повысить её только на 1 пункт и достигает максимального значения. Еще 4 очка Лилия тратит на «Алхимию», поднимая её с 1 до 5. Затем 2 очка она тратит на умение «Торговля». Остальные 2 очка Лилия вкладывает в некласовое умение «Наблюдательность», поднимая его на 1 пункт.

В заключение Лилия получает дополнительно один критический хит.

18. Призы

Название	Описание
<i>I</i>	
Букинист	+1 опыта при каждом чтении книги (3) *
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Глазомер	+1 к Восприятию (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает вдвое меньше ПД
Живучесть	+2 критических хита (н/о)
Защита	+2 к защите (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
Ловкач	+1 к Ловкости (н/о)
Мастерство I	Добавляется одно умение из общих или таблицы для класса героя (н/о)
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
Невидимка	–2 к Восприятию или «Наблюдательности» противника при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Полиглот	Герой может выучить дополнительно один иностранный язык (3)
Праведник	Может использовать все малые молитвы независимо от значения Интеллекта
Стальной кулак	+2 к ущербу рукопашным оружием (3)
Танк	+1 к Здоровью (н/о)
Толстокожий	+1 броня (3)
Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятию + Уровень ярдов
Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
Устойчивость	Выполнение чека Лв/12 позволяет избежать падения при критическом ударе противника
Чудотворец I	Герой может применять малые молитвы дважды за цикл

18. Призы (продолжение)

Название	Описание
<i>II</i>	
Абсолютное здоровье	Получает полный иммунитет ко всем немагическим заболеваниям
Безмолвность	Герой творит заклинания, не произнося слов
Бой вслепую	Не получает штрафа в условиях плохой видимости, получает штраф –5 в случае слепоты
Везучесть	+1 к Удаче (н/о)
Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага
Железная воля	+2 к стойкости (3)
Змея	Передвижение пригнувшись – 1ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку
Интеллигентность	+2 к Харизме при общении (3)
Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
Латник	Уменьшает штраф на умения за ношение доспехов на 2 (4 в случае удвоенного штрафа) (3)
Легкий шаг	Не оставляет следов при передвижении
Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
Мастер кулака	+2 к модификатору при атаке по части тела в рукопашном бою (3)
Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой
Мощный бросок	+2 к ущербу метательным оружием (3)
Мощный выстрел	+2 к ущербу стрелковым оружием (3)
Непреклонность	+ 1 к Воле (н/о)
Опыт	+1 к Интеллекту (н/о)
Осторожность	+2 к Восприятию при встречах (3)
Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (3)
Прыгучесть	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Самоконтроль	–2 к шансу критического промаха (н/о)
Спринтер	+2 ПД, которые можно потратить на перемещение (3)
Тактичность	+1 к Харизме (н/о)
Точность	+2 к шансу критического удара (н/о)
Чудотворец II	Герой может применять малые молитвы за цикл дважды на один объект или существо, включая самого себя

18. Призы (продолжение)

Название	Описание
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова
Шестое чувство	+4 к расстоянию для обнаружения скрытых объектов (3)
<i>III</i>	
Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие, не получая ущерба
Боеготовность	Добавляет один быстрый предмет (3)
Быстрый кулак**	–1 ПД удара в рукопашной
Быстрый меч**	–1 ПД удара холодным оружием
Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки
Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого класса, порог его развития становится равен 20 пунктам (н/о)
Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте
Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально
Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной
Скорость	+1 ПД (3)
Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
Тяжелый латник	Может носить три слоя брони
Фехтовальщик	При атаке к ущербу всегда прибавляется бонус Силы независимо от дистанции боя холодным и рукопашным оружием
Чудотворец III	Герой может применять малые и тайные молитвы за дважды цикл на один объект или существо, включая самого себя
<i>IV</i>	
Блокировка стрел	Герой может парировать холодным оружием стрелы и метательное оружие
Быстрая магия	–1 ПД для сотворения заклинаний
Медвежатник	Герой учится применять мастерство взлома, используя подручные средства, не получая при этом штрафов
Мыслеформа	Герой может производить заклинания, не делая пассов

18. Призы (окончание)

Название	Описание
Оберегающая рука	Герой может парировать в рукопашном бою стрелковое оружие и ловить метательное
Призрак	–4 к Восприятию и «Наблюдательности» окружающим для шанса заметить любые действия героя (2)
Скорострельность	–1 ПД выстрела или –1 ПД перезарядки стрелкового (метательного) оружия
Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
V	
Быстрое уклонение	На уклонение от одной атаки тратится 1 ПД вместо 2
Быстрый щит	–1 ПД парирования щитом
Кровь богов	Герой получает сопротивление всей магии 5
Любимец богов	Может изучать тайные молитвы из противоположной сферы
Мастерство III	Неклассовые умения увеличивают порог развития до 15 пунктов
Оратор	В случае неудовлетворительного результата чека на Харизму и «Общение» герой может его перебросить
Сосредоточенность	Герой произносит заклинания, не используя материальные компоненты
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить

* В скобках указано число повторных выборов одного приза

** Не может уменьшать ПД атаки ниже 2

Действия героя

Наконец, Ваш герой создан и готов к тому, чтобы начать действовать в игровом мире. Для этого нужно только представить себя на месте Вашего героя, внимательно выслушать рассказ ведущего о том, где Вы находитесь, и что Вас окружает, и делать то, что считаете нужным.

Чтобы что-нибудь сделать, играя за своего героя, нужно просто сообщить о своем действии ведущему. Обычно игрок описывает свои действия от лица своего героя. Например, если игрок хочет, чтобы его герой прошел по городской улице, он так и говорит ведущему: «Иду по улице». Такое сообщение

называется *заявкой* игрока. В ответ на каждую заявку ведущий рассказывает игроку, что случилось в результате действий его героя. Например, он может ответить: «В конце улицы ты увидел оружейную лавку». Рассказ ведущего о том, что происходит в результате действий героя, что герой видит, слышит и чувствует, называется *описанием*.

Под Вашим управлением герой может совершать любые действия и поступки, которые позволяют совершить законы природы и способности героя. Как и в нашем, реальном мире, иногда Вы можете предвидеть результаты своих действий, иногда — нет. Вы можете попытаться совершить все, что угод-

но. Но то, что получилось в результате этих действий, решает ведущий при помощи правил игры, «Руководства ведущего» и своего здравого смысла.

Свободные действия

Большинство действий героя, совершаемых им в ходе игры, не требуют никаких правил для того, чтобы понять, каков был их результат. Обычно герой может совершенно свободно ходить, разговаривать, есть или пить, совершать другие очевидные действия с предсказуемым результатом. Такие действия называются *свободными*. Для их выполнения обычно достаточно просто сообщить об этом ведущему.

Конечно, ведущий знает об окружающим героев мире гораздо больше, чем игроки. Поэтому иногда какое-то очевидное действие может иметь и совершенно непредсказуемый для игрока результат. Например, игрок может сделать заявку перепрыгнуть неширокий ручей, считая, что действие свободное. В то же время, ведущий знает, что берег ручья обвалится при малейшей нагрузке, и герой имеет шанс упасть в воду. Поэтому решение о том, может ли герой что-то сделать свободно, находится в руках ведущего.

Сложные действия

Нередко герою приходится совершать в игре действия, результат которых неизвестен. Попытка героя сделать что-то может быть удачной или неудачной, результат может быть лучше или хуже. Такие действия называются *сложными*. Результат сложного действия может быть случайным, но при этом зависеть от способностей героя — его характеристик или умений.

Характеристики используются в игре в тех случаях, когда результат действия, совершаемого героем, прямо зависит от развитости соответствующего качества. Если герой хочет выломать дверь, то успех

зависит от того, насколько он силен. При попытке пройти по канату результат определяется Ловкостью. За точность перевода надписи, сделанной на мертвом языке, отвечает Интеллект героя.

Для определения успеха или неудачи совершаемого действия можно использовать несколько способов. Самый простой заключается в сравнении значения характеристики, соответствующей действию, с каким-то значением. Если характеристика больше или равна значению, то действие успешное.

Гоблин Ешка собирается проникнуть в пещеру, где, по его мнению, лежит клад. Однако вход загорожена вертикальная каменная плита, отодвинуть которую может герой с Силой 5. Сила Ешки равна 3, и он понимает, что отодвинуть плиту не сможет. Зато эта задача по силам его товарищу, эльфу Тирелю, его Сила равна как раз 5. Эльф успешно отодвигает камень.

Самый частый случай использования характеристики — это чек. Он используется в тех случаях, когда действие героя может закончиться как успехом, так и неудачей, но шанс благоприятного результата тем выше, чем выше проверяемая характеристика.

Ешка и Ратмир хотят перебраться на другой берег бурной речки. Единственный способ сделать это — пройти по скользкому бревну, служащему мостом. Для того, чтобы определить, удалась ли переправа, обоим необходимо выполнить чек на Ловкость. Первым реку переходит ловкий Ешка. При броске к 10 выпало 7, что меньше Ловкости гоблина, которая равна 9. Это означает, что он перешел по бревну

успешно, и оказался на другом берегу. После этого реку пытается перейти Ратмир, Ловкость которого равна 6. При броске к10 выпало 7, что больше Ловкости тарлинга. Следовательно, посреди реки Ратмир поскользнулся на бревне и рухнул в воду...

Ведущий может определять результат сложных действий не только при помощи чеков или сравнений с характеристиками героев. Результат действий героя может зависеть и от чужих способностей, либо быть совершенно случайным. Каким способом определить результат сложного действия героя, ведущий решает самостоятельно, исходя из понимания ситуации и здравого смысла.

Использование умений

Результат некоторых действий зависит не столько от природных способностей героя, которые описываются характеристиками, сколько от его профессиональных качеств. Обычно это действия, которые связаны с использованием умений героя. Такие действия называются *специальными*.

В отличие от свободных или сложных действий, когда герой, делая заявку, может и не знать, каким способом будет определяться ее результат, применение умения описано точно. Как правило, герой использует свои умения осознанно и целенаправленно. Делая заявку, игрок сам выбирает, какое именно умение он будет использовать для выполнения нужного действия.

Умения применяются в игре различными способами. Использование части умений сопровождается чеком на 20-граннике. В этом случае для успешного использования умения героем необходимо выбросить на к20 число

меньшее или равное значению умения. Чеки на умения могут сопровождаться бросками на критическое событие. Выпадение критического события при успешном использовании умения означает особенно удачный результат, критическое событие при неудачном применении умения соответствует особо плохому результату.

Ешка пытается взломать замок на сундуке, в котором, как он думает, его дожидаются сокровища. Его умение «Взлом» равно 12, это означает, что гоблин — опытный взломщик. При броске к12 выпало 7, что составляет меньше значения его умения «Взлом». Значит, его труды увенчались успехом, и сундук открылся...

Некоторые умения используются без помощи чеков. В таких случаях результат использования умения определяется непосредственно по его значению. Например, умение «Медицина» просто показывает количество хитов, восстанавливаемых лечением, а умение «Чтение следов» — скорость, с которой следопыт может идти по следам.

Наконец, есть умения, которые работают не сами по себе, а влияют на какие-то другие характеристики. К таким умениям, например, относятся все навыки владения оружием. Их значение прибавляется к шансу героя попасть по противнику при атаке. Аналогично используются магические умения — они определяют силу заклинания, принадлежащего к соответствующему виду магии.

Чаще всего, игрок сознательно использует в игре то или иное умение. Однако ведущий может решить, что для выполнения заявленного игроком действия требуется какое-то другое умение или умения.



Бой

Ни одно настоящее приключение не проходит без боя. В бою противники сходятся и пытаются одолеть друг друга, нанося удары или произнося заклинания. Этот раздел посвящён заключительной части правил — бою.

В отличие от остальной части игры, где всё протекает свободно, бой для удобства поделён на раунды. В каждом раунде персонажи действуют в порядке своей очередности. Когда бой заканчивается, можно возвращаться в обычный, не столь детализированный, режим отчёта времени.

Игровое поле для боя

Игровое поле поделено на шестиугольные ячейки, называемые «клетки». На поле должно быть, по крайней мере, 20-30 клеток по длине и по ширине. Расстояние между центрами соседних клеток соответствует одному

ярду. Соседними считаются две любые клетки, имеющие общую сторону. Героев или других персонажей на игровом поле должны изображать фишки, желательно, имеющие «перед» и «зад». Место, занимаемое фишкой на поле, должно примерно соответствовать масштабу поля.

Стоящий или сидящий герой занимает на поле одну клетку, фишка героя всегда должна находиться внутри какой-нибудь клетки. Лежа, герой занимает две соседние клетки.

Перемещение персонажей в бою всегда производится по клеткам, путем последовательного передвижения фишки с одной соседней клетки на другую. Таким образом, «перемещение на 5 ярдов» на самом деле — перемещение по цепочке из 5 соседних клеток, и итоговое расстояние может оказаться меньше 5 ярдов.

Время в бою

Течение времени для удобства разбито на раунды. 1 раунд соответствует 6 секундам, таким образом, 10 раундов составляют 1 минуту. Раунд и минута — основные характеристики времени в бою.

Все события, происходящие во время боя, рассматриваются по раундам. Сначала все участники боя делают все, что можно успеть за 1-й раунд, потом выполняются все действия 2-го раунда, и так далее. Если какое-то действие занимает больше 6 секунд, то оно продолжается несколько раундов, но в каждом раунде отмечается, насколько это действие стало ближе к завершению.

Последовательность действий и ход

Все участники боя в течение одного раунда действуют строго по очереди. Действия конкретного персонажа в свой черед называются ходом. Таким образом, в каждом раунде все участники боя могут сделать по одному ходу. Когда все ходы сделаны, текущий раунд заканчивается, и начинается следующий. Герой, закончивший ход, может снова выполнять какие-либо действия только в следующем раунде.

Считается, что в течение одного раунда действия всех участников боя происходят приблизительно одновременно. Однако, как правило, одни персонажи успевают опередить в своих действиях других. Поэтому их действия рассматривают ходами — по очереди, причем ход опередившего персонажа выполняется раньше хода отставшего.

Встреча

Обнаружение. Перед началом боя следует определить условия, в которых произошла встреча противников. Прежде всего, важно понять, кто первым обнаружил противника. Для этого оба противника должны выполнить бро-

сок к10 и к результату прибавить свое Восприятие. Тот, кто получил большее значение, замечает противника первым. В случае равного значения бросков выигрывает тот, у кого больше Восприятие. Обнаружение означает, что герой заметил визуально или услышал противника.

Зона видимости. Зона видимости при встрече — это область, в которой противник обязательно заметит героя, если тот не использует умения «Скрытность» или магию. При нахождении героя в зоне видимости ход времени отслеживается по правилам боя, то есть отсчитываются раунды и делаются ходы. Обычно зона видимости представляет собой круг с центром на противнике. Размер круга зависит от местности и других условий.

Зона встречи. Зона встречи — это область, в пределах которой противник имеет шанс заметить героя. При нахождении героя в зоне встречи противник выполняет чек на Восприятие в начале каждого раунда. В случае успешного чека противник обнаруживает героя. Пока герой находится в зоне встречи противника, ход времени отслеживается по правилам боя, как и для зоны видимости. Обычно зона встречи представляет собой круг с центром на противнике, за вычетом зоны видимости (кольцо). Зона встречи всегда значительно больше зоны видимости, ее точный размер зависит от местности и других условий, учитываемых ведущим.

Расстояние. После выяснения размеров зон видимости и встречи определяется расстояние, на котором находятся противники в момент встречи. Расстояние встречи, размеры зоны видимости и зоны встречи указаны в таблице «19. Условия встречи».

Начало боя. После определения расстояний, а также группы, заметившей оппонентов, начинается бой, то есть отсчет времени в раундах и определе-

19. Условия встречи

Местность	Расстояние встречи	Зона видимости	Зона встречи
Равнина, пустыня, поле	Расст. видимости	Расст. Видимости	Расст. видимости
Холмы, степь, болото	Вс1 x 3к10 ярдов *	Вс2 x 3 **	Вс2 x 30
Лес	Вс1 x 2к10 ярдов	Вс2 x 2	Вс2 x 20
Кустарник, плотный лес	Вс1 x к10 ярдов	Вс2	Вс2 x 10
Густые заросли	Вс1 + к10 ярдов	Вс2	Вс2 + 10
Другое	Опр. сценарием	Опр. сценарием	Опр. сценарием

* Вс1 – Восприятие выигравшего бросок на обнаружение

** Вс2 – Восприятие проигравшего бросок на обнаружение

ние порядка ходов по правилам боя.

Состав раунда

Раунд начинается с объявления ведущим о его начале и заканчивается объявлением о конце раунда. Каждый раунд состоит из четкой последовательности действий ведущего и игроков. Ниже описаны правила определения порядка ходов в случае, когда требуется предельно строгий подход, а также упрощенный вариант, который допускает больше свободы для игроков и занимает меньше времени.

Инициатива. Иногда требуется определить, кто из противников будет первым совершать свой ход. Для этого используется понятие *инициативы*. Инициатива определяется перед каждым раундом по формуле $k10 + \text{Восприятие персонажа}$. Все ходы делаются в порядке убывания результатов броска инициативы. Если они оказались равными, то первым ходит тот, у которого выше Восприятие.

В упрощенном варианте инициатива бросается только для каждой стороны, участвующей в бою. Для брос-

ка используется Восприятие самого чуткого персонажа в группе. Сначала будет ходить та группа, которая выиграла бросок инициативы. Персонажи группы всегда ходят в одном и том же порядке — от персонажей с высоким Восприятием к персонажам с более низким.

Тирель сражается с напавшим на него волком. Начался 1-й раунд боя. Бросок к10 для эльфа показал результат 5, Восприятие Тиреля равно 8, также он имеет особенность «Молниеносные рефлексy», что дает ему бонус к инициативе +2, следовательно, его инициатива в этом раунде равна 15. При броске к10 для волка выпало 2, Восприятие волка равно 6, таким образом, его инициатива в этом раунде составляет 8.

Порядок ходов. Тот, у кого инициатива больше, ходит в текущем раунде раньше того, у кого инициатива меньше. Если значение инициативы одинаковое, первым действует тот, у кого

больше Восприятие. Таким образом, участники боя делают ходы в порядке убывания их инициативы в текущем раунде.

Для упрощенного варианта определяется, какая из двух сторон действует первой в текущем раунде. Среди сражающихся на одной стороне порядок действий в этом случае может быть произвольным.

Инициатива Тиреля в 1-м раунде равна 13, а инициатива волка — 8, значит, эльф делает свой ход первым, а волк — вторым.

Информация о действиях. Большее значение инициативы дает герою не только возможность сделать ход раньше других, но и заранее получить информацию о намерениях других участников боя. Каждый участник получает возможность узнать первое действие в этом раунде тех, чья инициатива меньше, чем его собственная. Для этого все участники боя, кроме того, кто будет ходить первым, сообщают свое первое действие в этом раунде ведущему. Ведущий передает сведения о намерениях героя всем участникам, чья инициатива больше. Например, 1-му и 2-му по очередности ходов участнику боя ведущий сообщает первое действие 3-го. А первое действие и 2-го, и 3-го, при этом, становится известно 1-му. Посредничество ведущего тут необходимо потому, что истинное намерение может поначалу выглядеть ложным образом, а герой с преимуществом в инициативе знает о действиях остальных только то, что может увидеть и услышать. Герой должен действовать в свою очередь, определенную инициативой. Нельзя подождать завершения хода противника и действовать после. Если герой хочет подождать, он просто пропускает текущий ход.

В упрощенном варианте все, кто сражается на стороне с меньшей иници-

ативой, сообщают ведущему свой первый ход в этом раунде. А ведущий передает эти сведения всем, кто сражается на стороне с большей инициативой.

Так как Тирель получил преимущество в инициативе, ведущий, который играет за волка, объявляет, что первое действие волка — атака эльфа. Теперь Тирель может действовать не наугад, а опираясь на полученную информацию о противнике.

Выполнение ходов. После того, как определен порядок ходов, и тем, кто ходит раньше, стали известны намерения тех, кто ходит позднее, участники боя выполняют свои ходы в установленной последовательности. Все, кто объявил ведущему свое первое действие, обязаны его выполнить.

При игре по упрощенному варианту все, принадлежащие к стороне с лучшей инициативой, делают свои ходы в произвольном порядке. После этого выполняют ходы их противники. Первое действие сражающегося на стороне с меньшей инициативой должно совпадать с заявкой, сделанной ведущему.

Действия в бою, совершение хода

Когда в бою наступает очередь героя совершать действия, он начинает свой ход. Ход — это последовательность действий персонажа в текущем раунде. Количество и состав действий, которые герой успевает совершить в течение раунда, определяются его пунктами действия (ПД). Связь длительности и количества действий с пунктами действия описана в разделе «Боевые характеристики».

Герой должен полностью истратить ПД в течение своего хода. Если ПД не истрачены, они просто пропадают, их

нельзя оставлять «про запас». После того, как герой объявляет о завершении своего хода, он не может больше совершать действия в текущем раунде. Ход следующего участника боя можно начинать лишь после завершения хода предыдущего. Последовательность ходов может быть нарушена только по решению ведущего, если этого требует ситуация.

Нарушение этой последовательности происходит также в случаях, когда герой собирается использовать парирование, попытку устоять на ногах или умение «Уклонение». В зависимости от порядка ходов героя и его противника, эти действия учитываются двумя способами.

Герой, выигравший инициативу, может не тратить все ПД в свой ход, а оставить какое-то количество, необходимое для парирования, «Уклонения», или попытки устоять на ногах, чтобы отразить удар или удары оппонента, которые тот будет наносить в свой (последующий) ход.

Если герой проиграл инициативу, и его атакует оппонент, герой может использовать парирование, «Уклонение» или попытку устоять на ногах, истратив при этом необходимые ПД. При этом, когда позднее начнется ход героя, его ПД будут меньше на потраченное количество.

Если герой собирается совершить одно-единственное стандартное действие (указанное в таблице «4. Действия в бою»), на которое у него не хватает ПД, он все же может это сделать, однако автоматически проигрывает инициативу (действует последним). Кроме того, к нему применяются штрафы. Если он атакует, то его атака уменьшается на недостающие ПД, если выполняет чек — штраф для чека также равен недостающим ПД.

Тирель подходит на четыре шага, потратив 4 ПД, и наносит волку удар мечом. Эти действия требуют расхода 9 ПД. Это равно ПД Тиреля, таким образом, он израсходовал все свои ПД на этот удар, и его действия в этом раунде закончились. Эльф промахнулся, и теперь наступила очередь хода волка. Первое действие волка совпадает с тем, которое объявил ведущий — он атакует воина пастью. Это отнимает у волка 4 ПД. Затем волк атакует эльфа еще раз, опять расходуя 4 ПД, и отступает на 1 клетку назад, что требует еще 1 ПД. Итого, волк потратил за весь ход 9 ПД. Больше свободных ПД у него нет, и его ход заканчивается. Так как все участники боя выполнили свои ходы, 1-й раунд на этом завершается.

Боеготовность и быстрые предметы

Герой может держать в состоянии постоянной готовности два любых предмета, которые называются *быстрыми предметами*. Подготовка этих предметов к бою не требует времени, их можно произвольно менять местами и применять в любой последовательности. Например, быстрыми предметами могут быть щит и меч или топор и копье. Колчаны или сумки с боеприпасами не учитываются. Компонент заклинания тоже может быть быстрым предметом. Если компонент небольшой или это вещество в емкости, то пополнение компонента не требует времени, считается, что в руке у мага находится, например, банка с серой. То же правило применяется для метательного оружия: считается, что герой держит в руке сразу несколько таких предметов, например, зажимает ножи между пальцев.

Для использования предмета в бою герой обязательно должен сделать его быстрым. Быстрые предметы необязательно постоянно находятся в руках, просто считается, что если меч — быстрый предмет, то извлечение его из ножен времени не требует. Смена одного из быстрых предметов на другой, не быстрый, занимает 4 ПД.

Однако если герой делает быстрым двуручное оружие, то второй быстрый предмет он выбрать уже не может. Другими словами, одно двуручное оружие занимает место двух одноручных. Например, если воин держит в состоянии постоянной готовности секиру, то, чтобы подготовить к стрельбе лук, он должен потратить 4 ПД на смену быстрых предметов. То же самое касается случаев, когда герой делает быстрым большие массивные предметы.

Атака

Когда герой хочет атаковать противника, он использует своё боевое умение. В зависимости от вида оружия это может быть умение «Стрелковое оружие», «Простое оружие» и так далее. Некоторые заклинания используют в этом же смысле величину умения героя в соответствующей магической школе.

Полная атака считается один раз и записывается в листе персонажа рядом с тем оружием или заклинанием, которым герой владеет. Позднее не придётся считать ее каждый раз, нужно лишь заглянуть в листок персонажа. Атака героя складывается из базовой атаки, бонуса атаки его оружия и умения героя с ним обращаться. Так, с умением «Простое оружие» 10 и базовой атакой 3, можно бить кулаком (бонус +5) с атакой $10 + 3 + 5 = 18$.

Как понять, когда атака удалась? У каждого персонажа имеется параметр «защита». Некоторые призы и заклинания могут давать бонус к защите.

Защиту так же увеличивает щит, когда тот находится в руке. Если Ваш герой берёт в руку щит, то его параметр защиты возрастает на величину, прописанную в графе «Атака» щита. К ней может также прибавиться модификатор от умения щиты, когда герой будет его использовать.

Когда Ваш герой атакует противника (или противник его), из атаки вычитается защита цели. Получившееся число используется для чека на к20. Если на кубике выпадает число, равное или меньшее полученному, то атака была успешна, иначе она не достигает цели.

После успешно проведённой атаки происходит определение наличия критического события и нанесение ущерба.

Ущерб может снижаться бронёй персонажа, что подробно описано в разделе о доспехах.

Тирель с атакой 15 атакует мечом разбойника, имеющего защиту 4. Итого атака эльфа становится равна 11. Бросок кубика показал 7, что означает успешно проведённую атаку. Бросок на критическое событие показал, что был нанесён обычный удар. Броня корпуса разбойника 2 за счёт его кожаной куртки, а ущерб меча — к12. На кубиках выпало 8. Итак, Тирель отнимает у разбойника $8 - 2 = 6$ хитов.

Атака по частям тела

Обычная атака, которую совершает герой, не направлена в какую-либо конкретную часть тела. Удар или выстрел производится «в силуэт», лишь бы попал куда-нибудь. В этом случае не уточняется, какой орган или часть тела были поражены, так как факт повреждения какой-то конкретной части тела никак не влияет на состояние противника, имеет значение только

20. Модификаторы атаки по частям тела

Часть тела	Модификатор	Обычный удар	Критический удар	Ущерб критическим хитам
Корпус	–			
Нога	–5		Падение	Травма ноги
Рука	–5		Выбивание оружия	Травма руки
Голова	–7	Оглушение	Падение	Сотрясение мозга

факт попадания «в силуэт». Например, не нацеленная атака героя оказалась успешной, и противник получил повреждения. Так как в какую-то часть тела атака все же попала, то ведущий считает, что удар был произведен в корпус противника. Это будет означать, что произошло ранение, которое ухудшило общее состояние противника (получен ущерб), но никаких других эффектов не было.

Для того, чтобы успешная атака в какую-либо часть тела сопровождалась дополнительными эффектами, игрок должен объявить, что направляет атаку в конкретную часть тела. Атака по части тела всегда сложнее, чем просто по противнику, поэтому она сопровождается модификаторами.

Герой может выбрать для атаки любые части тела противника. Основные из них описаны в таблице «20. Модификаторы атаки по частям тела», что касается других — это решает ведущий. Каждой части тела соответствует модификатор, который уменьшает значение атаки на соответствующее число. Модификаторы, указанные в таблице, могут быть изменены призами.

Также можно использовать дополнительный бросок к10 в соответствии с таблицей «21. Соответствие к10 частям тела» для определения части тела, в которую попала атака, нацеленная в «силуэт».

21. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Корпус

Успешная атака в выбранную часть тела рассчитывается в дальнейшем так же, как и обычное попадание. Однако при этом противник получает дополнительные отрицательные эффекты, которые снижают его боеспособность. Некоторые эффекты противник получает, если произошел обычный удар, некоторые — если при атаке был нанесен ущерб критическим хитам. Действие продолжительных эффектов, которые герой получил от атаки с выбором части тела, прекращается только после полного восстановления им критических хитов, если не указана иная длительность.

Кроме того, атака по части тела ограничивает броню противника значением лишь того элемента доспехов, который прикрывает выбранную часть. Например, если противник защищен шлемом, латыными поножами и латынными перчатками, а герой атакует

противника в корпус, который не защищен, то броня противника для этой атаки считается равной 0. Броня, которую дает щит, учитывается всегда, вне зависимости от выбранной для атаки части тела.

Модификаторы атак по частям тела можно не использовать в игре, особенно на начальных этапах, однако лучше ввести их для героев высоких уровней, так как они позволяют существенно разнообразить тактические возможности в бою. Описание эффектов от ударов по частям тела Вы можете найти в разделе «Состояния героя».

Тактические модификаторы

Значение атаки может меняться условиями, в которых происходит бой. Освещенность, взаимное расположение противников — все эти обстоятельства изменяют атаку персонажа. Благоприятные факторы увеличивают ее значение, а различные помехи — уменьшают.

Тактическими модификаторами называют внешние для героя условия боя или тактические условия, которые облегчают или затрудняют его атаку. Значения основных тактических модификаторов приведены в таблице «22. Тактические модификаторы».

Атака сверху. Для ближнего боя это означает преимущество по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, но в пределах досягаемости оружия.

Атака снизу. Для ближнего боя это означает преимущество цели по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего и в пределах досягаемости оружия.

Атака лежа. Модификатор учитывается, если герой атакует из положения лежа. Единственный вид оружия, который позволяет не учитывать этот модификатор — это арбалеты.

22. Тактические модификаторы атаки

Тактические условия	Модификатор
Атака сверху	+5
Атака снизу	-2
Атака лежа	-5
Атакующий плохо видит цель	-5
Атакующий не видит цель	-10
Внезапная атака	+5
Цель плохо видит атакующего	+5
Цель не видит атакующего	+10
Цель лежит*	-5
Цель перемещается ускоренно	-2

* Только для стрелкового и метательного

Атакующий плохо видит цель. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда атакующий видит цель заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит ее.

Атакующий не видит цель. Модификатор применяется в случаях, когда атакующий совершенно не видит цель, однако имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть полная темнота, атака с закрытыми глазами или атака противника, использующего заклинание «Невидимость».

Цель плохо видит атакующего. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда цель видит атакующего заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит его.

Цель не видит атакующего. Модификатор применяется в случаях, когда цель совершенно не видит атакующего, однако последний имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть атака в полной темноте, с закрытыми глазами, атака с использованием умения «Скрытность» или заклинания «Невидимость».

Внезапная атака. Модификатор применяется в тех случаях, когда атака совершенно неожиданна для цели, то есть производится в момент, когда жертва уверена в безопасности, или способом, который жертва предусмотреть не могла.

Цель лежит. Модификатор используется только в случае атаки с расстояния, то есть при помощи стрелкового или метательного оружия.

Цель перемещается ускоренно. Модификатор применяется в случае, если противник использует ускоренное перемещение — бег, прыжки или естественный, немагический полет.

Другие условия. Во время игры может понадобиться учесть какие-то другие обстоятельства, облегчающие или затрудняющие атаку. В таких случаях решение о необходимых модификаторах принимает ведущий.

Если на героя действует любое указанное условие, то значение атаки изменяется на соответствующее условию число. Например, если герой с атакой, равной 10, атакует неожиданно для цели, то значение этой атаки составит на 5 больше и будет равно 15.

Если на героя действует несколько тактических условий, то соответствующие этим условиям модификаторы складываются, после чего на полученный результат увеличивается не модифицированная атака героя. Например, суммарный модификатор атаки для героя, атакующего сверху и по не видящей

его цели составляет +15. Если не модифицированная атака героя равна 10, то с учетом этих тактических условий она увеличивается до 25.

Мертвец, которого атакует Ратмир, находится на лестнице, спускающейся в гробницу. Таким образом, тарлинг атакует его сверху, что приносит ему модификатор атаки +5. Однако лестница освещена одним лишь факелом в руке Ратмира, к тому же видимость ухудшена поднявшейся пылью. Это приводит к тому, что жрец видит противника довольно плохо, и получает модификатор атаки -5. С другой стороны, мертвец по тем же причинам плохо видит Ратмира, что дает последнему модификатор +5. В результате суммарный тактический модификатор равен +5.

Защита от атак

Конечно, ни один человек в здравом уме не будет стоять столбом, когда его хотят ударить мечом, и это учитывается параметром «защита». Но помимо простейших рефлексов, человек ещё может защититься и сознательно. Он может попытаться отбить удар меча своим собственным клинком, прикрыться щитом или использовать специальную технику уклонения. Объявлять любой из приёмов защиты нужно до броска атаки противника.

Парирование. Пользуясь оружием, герой может не только атаковать, но и защищаться. В момент, когда героя атакуют, он может объявить, что парирует удар. При этом герой, фактически, действует во время чужого хода. Одним парированием можно отбить только одну атаку.

Если герой *парирует оружием*, то к его защите добавляется половина его атаки этим оружием с округлением вниз. На парирование тратится поло-

вина ПД атаки этим оружием, округляя вверх. Например, если атака героя равна 10, а защита 3, и он парирует удар своим мечом, то на парирование он потратит 3 ПД (равно половине ПД атаки мечом) и увеличит защиту на 5. Его итоговая защита будет равна 8.

Если герой *парирует щитом*, то к его защите прибавляется полная «атака» щитом. Например, если «атака» героя щитом равна 7, а защита 3, то на парирование щитом он потратит 2 ПД и его защита увеличится до 10. Однако, щиты имеют свойства разрушаться от парирования атак. Каждый щит имеет характеристику *прочность*, показывающую сколько уще́рба он может принять на себя до того, как придет в негодность. В случае успешного парирования щитом, бросаются кубики для определения уще́рба, который уменьшает прочность на соответствующее число пунктов, бросок на критическое событие не делается. Когда прочность станет равна 0, щит приходит в негодность.

Если атака героя модифицируется различными тактическими условиями, или он использовал прицеливание, то это также учитывается при определении бонуса к защите в результате парирования.

Нормальным образом атаки каким-либо оружием парировать можно только оружием или щитом. Если герой успешно парирует голыми руками атаку оружием (результат атаки — промах), то автоматически считается, что по нему нанесли атаку, нацеленную в руку. Рукопашная атака парируется невооруженным героем нормальным образом.

Парирование оружием или голыми руками нельзя использовать для защиты от стрелкового и метательного оружия, а также от заклинаний, требующих броска атаки. Эти виды атак можно парировать только щитом.

Мертвец, которого атакует Ратмир, вооружен коротким мечом, его атака равна 12. Он находится ниже тарлинга, поэтому на него действует модификатор «Атака снизу» (–2). Мертвец пытается парировать атаку тарлинга своим мечом. Так как его текущая атака равна 10, то парирование увеличивает защиту мертвеца на 5. Нормальная защита мертвеца равна 2, но с учетом парирования она возрастает до 7. На парирование мертвец тратит половину ПД от атаки этим оружием, то есть, 2 ПД.

Уклонение. Уменьшить шанс попадания атаки противника можно, не только парируя удар, но и ловко уворачиваясь от него. Такую возможность дает использование умения «Уклонение». Это умение используется аналогично парированию в момент хода персонажа, атакующего героя. Умение увеличивает значение защиты героя против одной атаки — той, от которой он в данный момент уклоняется. Для того, чтобы использовать «Уклонение», герой должен видеть атакующего.

Специальные типы атак

Описанные в этом разделе приёмы не рекомендуются использовать на начальных этапах игры. Применяйте их тогда, когда Вы хорошо привыкните и научитесь быстро ориентироваться в правилах боя.

Ниже приведены некоторые нестандартные, но всё же часто применяемые типы атак, которые требуют довольно сложных проверок и особых правил. В вопросах по всем ситуациям, не описанным в правилах, последнее слово остаётся за ведущим.

Атака двумя руками. Если герой держит в обеих руках по оружию, он

может атаковать ими не по очереди, а одновременно. Такая атака считается одним действием, ПД этого действия равны ПД атаки наиболее медленного из этих двух видов оружия (т. е., наибольшему значению ПД из двух). Такая атака получает модификатор -5, который учитывается наравне с тактическими модификаторами. Атаковать таким образом можно как одного, так и двух разных противников одновременно. Одновременно двумя руками можно не только атаковать, но и парировать. Герой, таким образом, может блокировать как одну, так и две атаки одновременно. Атаковать и парировать одновременно нельзя. Оба оружия должны быть одноручными или удерживаться одной рукой.

Например, если герой, вооруженный кинжалом и мечом и имеющий атаку кинжалом 18 и атаку мечом 14, наносит удар одновременно двумя руками, то на это действие тратится 5 ПД (ПД атаки мечом), а значения атак кинжалом и мечом понижаются до 13 и 9 соответственно.

Выбивание оружия. Если герой хочет выбить своей атакой оружие противника, то он получает модификатор к своей атаке -2. Если атака была успешна, то герой попал по оружию врага. Теперь, чтобы определить вероятность выбивания, оба противника должны пройти встречный чек к12 на Силу. Если герой выиграет этот чек, то его трюк удастся. При этом ущерб и критическое событие не определяются.

Прицеливание. Герой может увеличить точность удара или выстрела путем длительного выбора момента для атаки или более точно выверенного движения. Такое действие называется *прицеливанием*. Для того, чтобы прицелиться, герой должен потратить на атаку дополнительные ПД. Каждый дополнительный ПД добавляет 1 пункт к атаке, 1 пункт к шансу критического удара и снижает на 1 пункт шанс кри-

тического промаха. Разумеется, вся атака, вместе с прицеливанием, должна уместиться в один раунд.

Ратмир решает, что ему нужно нанести мертвецу предельно точный удар, поэтому при атаке он использует прицеливание. Удар булавой тарлинга требует расхода 6 ПД, он тратит на атаку на 2 ПД больше, что составляет 8 ПД. В результате его атака с учетом прицеливания увеличилась на 2. Также на 2 увеличился шанс критического удара для этой атаки. Если его удар окажется неудачным, то шанс критического промаха будет считаться на 2 меньше.

Ложный выпад. Герой может «атаковать» противника ложным ударом. Ложная атака требует половину ПД настоящей (округление вверх), но не приносит противнику никакого вреда. Ее единственный смысл – сбить врага с толку, для того, чтобы затем нанести решающий удар, который он не успеет отбить. Следующий удар получит модификатор «Внезапная атака».

Аналогичным образом учитывается и ложное парирование, которое требует половину ПД настоящего парирования или же четверть ПД настоящей атаки

Толкание. В случае если герой толкает противника, чтобы сбить того с ног, нужно сделать встречный чек на Силу героя против Ловкости противника на к12. Если чек выигран героем, противник падает. На толкание герой должен потратить 3 ПД, каждый дополнительный ПД, потраченный на толкание, дает к чеку на Силу бонус +1. Противник также может потратить дополнительные ПД, чтобы улучшить свой чек. Герой может оставлять ПД для попытки устоять на ногах в конце своего хода аналогично тому, как это делается для парирования или «Уклонения».

В чеке можно также учесть размеры героя и противника, их вес, вес их снаряжения. Каждые 10 фунтов разницы в суммарной массе тела и снаряжения дают бонус к чеку +1 тому из героев, кто оказался тяжелее. Если герой не заботится о том, чтобы самому сохранить равновесие, он может получить бонус +2 к чеку, причем герой упадет вне зависимости от результата толкания. Для проведения этого приема противники должны находиться на расстоянии 0.

Нестандартные действия. Герой в ходе боя может выполнять любые действия, в том числе и не указанные в таблице «4. Действия в бою». Такие действия называются нестандартными. Для любого такого действия ведущий должен назначить подходящее количество ПД, а также решить, требуют ли они каких-либо бросков или учета характеристик героя.

Продолжительные действия. Нестандартные действия, которые заведомо занимают по времени больше 6 секунд, могут потребовать на выполнение больше 1 раунда. В таком случае ведущий должен определить их длительность в ПД и учитывать степень завершенности действия по мере того, как герой тратит ПД на его выполнение в каждом своем ходе.

Верховая езда. Управление верховым животным требует постоянного контроля со стороны всадника. Поэтому герой, сражающийся верхом, должен тратить каждый раунд определенное количество ПД на управление животным. Если ПД на управление потрачены не были, животное может действовать в этом раунде по своему усмотрению. Количество ПД, необходимых для управления, зависит от животного, его характера и тренировки. Для контроля над обычной лошадью всаднику нужно тратить каждый раунд 2 ПД. Кроме того, для определения результата сложных маневров верхом

может потребоваться выполнение чека на умение «Верховая езда».

Направление атаки и повороты

Результат атаки или защиты героя может зависеть от того, в какую сторону он смотрит или куда направляет действия. Считается, что герой всегда ориентирован в одном из шести направлений — сторон клетки, в которой он находится.

Три клетки, расположенные непосредственно перед героем, считаются фронтальными, две, прилегающие к ним с краев — фланговыми, оставшаяся, расположенная сзади — тыловой. Герой может атаковать фронтальные клетки и блокировать удары с фронтальных и фланговых клеток. Тыловую клетку нельзя атаковать, и нельзя блокировать атаку с нее (хотя эта ситуация может быть изменена призами). Также нельзя использовать «Уклонение» против атаки с тыловой клетки. Это может оказаться очень важным в тактическом бою или поединке, ведь к оппоненту, который успешно парирует удары, можно зайти сзади и атаковать спину, которую он защитить не может.

Поворачиваться персонаж может только во время своего хода. Существа, занимающие на поле 1 клетку (в том числе — герои), ПД на повороты не тратят. Однако если существо имеет больший размер, то оно вынуждено тратить на повороты ПД. Если при повороте одна его часть не меняет клетки, то остальные перемещаются вокруг нее, за каждую пройденную клетку расходуется 1 ПД. Например, лошадь или лежащий человек для поворота на 60° тратит 1 ПД, на 120° — 2, а на 180° — 3. Герой должен указывать направление, в котором он повернут в конце каждого своего хода.

23. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием

Дальность оружия	Расстояние между противниками		
	0	1	2
0	Атака, парирование	Парирование	-
1	Атака *, парирование	Атака, парирование	Парирование
2	Парирование	Атака*, парирование	Атака, парирование

* При определении ущерба не учитывается бонус Силы

Дистанции в ближнем бою

Каждое оружие имеет параметр дальности, на котором им можно эффективно сражаться. Для двуручного оружия этот параметр часто равен 2 ярдам, для короткого, такого, как кинжал, дальность равна 0, то есть, персонаж должен занимать ту же клетку, что и его противник, для проведения атаки. Очевидно, что длинное оружие дает преимущество при бое на открытом пространстве, позволяя удерживать противника на расстоянии.

Если герой хочет провести маневр сближения с противником, то есть, подойти к нему на дистанцию меньше параметра «дальность» оружия противника, требуется выполнить встречный чек на инициативу к10 + Восприятие. В случае успеха чека герой успешно уворачивается от оружия и оказывается в желаемой точке. При провале героем чека, он теряет 3 ПД, потраченные на неудачный маневр. Для сближения на любое расстояние требуется провести только один чек. Однако если герой сблизился с противником, вооруженным копьем, на расстояние 1 и окончил ход, то в следующем раунде для сближения на дистанцию 0 потребуются снова пройти встречный чек на инициативу. Зависимость возможностей оружия от дистанций показана в таблице «23. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием». В слу-

чае, если дистанция оружия равна 3, например, у конного копья, считается, что это исключительно наступательное оружие, которым можно атаковать только на указанном расстоянии, но нельзя проводить атаку ближе или парировать. Несмотря на то, что ногой можно атаковать на дистанции 1, для маневра сближения считается, что рукопашный боец вооружен оружием с дальностью 0.

Одновременно в одной клетке, то есть, на дистанции 0 может находиться не более двух существ. В том случае, если их попытаются атаковать другие противники, маневр сближения проводить не требуется, потому как считается, что они слишком заняты борьбой друг с другом, чтобы контролировать остальных противников.

Тирель, вооруженный своим славным мечом, столкнулся с разбойником, где-то укравшим копье. Разбойник пытается удержать эльфа на расстоянии 2 ярда, но воина подобный расклад не устраивает. Восприятие эльфа равно 8, кроме того физиологическая особенность «Молниеносные рефлексy» дает бонус +2 к инициативе, у разбойника — 5. Противники бросают чек к10 на сближение, результат эльфа 3, разбойника — 6. 10 + 3 больше, чем 5 + 6, Тирелю удастся

обмануть разбойника и, избегнув копья, сделать шаг вперед. У него осталось 8 ПД, как раз хватит на удар с хорошим прицеливанием...

Использование стрелкового и метательного оружия

Для атаки с расстояния при помощи стрелкового или метательного оружия действует несколько дополнительных правил. Прежде всего, стрелковым или метательным оружием можно только атаковать — с его помощью нельзя нормальным образом парировать удары. С другой стороны, атаку метательного или стрелкового оружия обычно нельзя парировать ничем, кроме щита.

Перезарядка. При использовании стрелкового оружия — луков и арбалетов — необходимо тратить ПД не только на атаку (собственно выстрел), но и на перезарядку оружия. Перезарядка — это отдельное действие. Например, для того, чтобы выстрелить из лука, герой должен сначала достать из колчана стрелу и наложить ее на тетиву — это действие является перезарядкой, а выстрел подготовленной стрелой — самой атакой. Для атаки метательным оружием перезарядка не требуется. Крупное метательное оружие, типа дротика, нужно перед каждой атакой доставать из вещмешка (или другого места хранения). А для мелкого оружия, наподобие сурикенов, герой может сделать быстрым предметом целый набор снарядов.

Дальность. При определении значения атаки с расстояния необходимо учесть уменьшение шанса попадания при удалении цели от стрелка. Это делается при помощи характеристики оружия «Дальность». Для стрелкового и метательного оружия этот параметр означает расстояние до цели, при удалении на которое значение атаки уменьшается на 1. Штрафы за расстояние накапливаются, за каждое следую-

щее превышение «Дальности» из атаки снова вычитается 1. Например, если герой стреляет из лука («Дальность» равна 20) в цель, находящуюся на расстоянии до 20 ярдов, значение атаки не меняется, для выстрела на расстояние от 21 до 40 клеток атака уменьшается на 1, для расстояния 41–60 клеток штраф составит –2, и так далее.

Препятствия. Линия огня (прямая линия, проведенная от стрелка к цели), может пересекать клетки, занятые какими-нибудь крупными препятствиями для обзора (например — камни, люди, кусты), которые позволяют видеть противника, но мешают прицелиться. Каждая такая клетка дает к значению атаки штраф –1. Кроме того, ведущий может учесть вероятность попадания выстрела в это препятствие при промахе.

Режим упрощенного боя

Если правила моделирования боя кажутся слишком сложными, то для упрощения отыгрыша боя рекомендуются следующие меры:

1. Исключить удары по частям тела. Это упрощает просчет критических событий и сокращает время раздумий игроков, получивших тактическое преимущество. Следует учитывать, что эта мера сильно сократит возможности использования тактических модификаторов, которые позволяют сократить штрафы за прицельные удары.

2. Исключить учет блока линии огня при стрельбе. Создает существенное преимущество для стрелков, но упрощает тактику, так как обстреливаемые перестают постоянно искать укрытия.

3. Исключить перезарядку стрелкового оружия. Можно считать, что ПД атаки равно сумме ПД выстрела и ПД перезарядки. Слабо отражается на балансе, но лишает стрелков возможности сэкономить несколько ПД на предварительной зарядке оружия.

4. Исключить таблицу критических событий. При этом можно считать, что каждый критический удар просто наносит ущерб по критическим хитам, а каждый критический промах – потеря всех оставшихся ПД. Однако следует иметь в виду, что это ограничение сильно уменьшит боевые качества «колющего» оружия, которое лишится способности игнорировать броню, обладая небольшим средним ущербом. В целом, эта мера сильно ускоряет работу ведущего.

5. Исключить критические события при ударе. При этом снижаются качества быстрого оружия, с высоким бонусом к критическому удару, и усиливается тяжелое оружие с большим ущербом. Лишается смысла умение «Критический удар», значительно снижается ценность прицеливания. Теряют смысл некоторые заклинания. Это сильно упрощает тактику боя и, при уменьшении роли прицеливания, возможно, вызовет увеличение количества заявок по перемещению в бой, и «прицеливания» при парировании.

6. Исключить возможность прицеливания. Это вызовет увеличение роли в бою героев с большими значениями боевых умений и увеличит количество перемещений по полю, однако ускоряет отыгрыш очень сильно за счет сокращения времени обдумывания хода игроком.

7. Исключить учет пунктов действия. При этом, в ходе одного раунда (одного хода) герой может совершить только одно действие, вне зависимости от того, сколько ПД для него указано в правилах: атаковать, парировать, переместиться, выполнить заклинание, достать предмет, лечь, встать, прыгнуть, и т. п. При этом количество ПД приобретает смысл только скорости передвижения. Процедура боя ускоряется значительно, однако при этом тактика приобретает второстепенное значение, сильно уменьшается полез-

ность быстрого оружия, стрелковое приходится заряжать целый раунд. Преимущество в бою при этом будут получать герои с большим количеством хитов и владеющие более тяжелым оружием.

Рекомендуется применять эти ограничения последовательно, в том порядке, в котором они перечислены выше. Частичное использование ограничений можно посоветовать для использования неопытному в работе с МВД ведущему, играющему с неопытными игроками. Скажем, можно при начале освоения системы боя наложить ограничения 1-7, и затем последовательно удалять их от сессии к сессии.

Ускоренное перемещение, прыжки, плавание

Ускоренное движение. Ускоренным перемещением считаются такие действия, как бег с различной скоростью или полет. При этом герой может двигаться значительно быстрее, чем при обычном перемещении. Естественно, из-за того, что герою приходится затрачивать больше усилий на движение, остальные его действия во время бега ограничены или менее эффективны, чем в обычных условиях.

Скорость. Герой может бежать с разной скоростью: от марафонского бега до спринта. Степень разгона определяется характеристикой *скорость*. Скорость показывает, во сколько раз быстрее герой движется по сравнению с обычным перемещением шагом. Иначе говоря, скорость показывает, какое количество клеток будет пройдено за 1 ПД. Герой, стоящий на месте, имеет скорость 0. Нормальное перемещение совершается со скоростью 1. Скорость 2 соответствует неторопливому бегу, и т. д. Максимальная скорость героя может

24. Длительность ускоренного перемещения

Скорость	Вид бега	Длительность	Единицы
2	Медленный бег	Здоровье x 10	минуты
3	Средний бег	Здоровье x 5	минуты
4	Быстрый бег	Здоровье	минуты
5	Спринт	Здоровье	раунды

составлять 5, что соответствует спринтерскому бегу со скоростью, в пять раз превышающей обычную ходьбу.

Разгон. Герой в любой момент может изменить скорость с 0 до 1 и обратно, то есть перейти на шаг или остановиться во время ходьбы. Однако переход на бег требует усилий и времени, которые необходимо затратить на набор скорости. Для того, чтобы увеличить Скорость с 1 до 2, с 2 до 3 и так далее, до 5, необходимо потратить 2 ПД, которые не «исчезают», герой тратит их на движение с текущей скоростью, прежде чем перейти на более высокую. После того, как герой совершил разгон, его Скорость увеличивается на 1.

Торможение. Для того, чтобы снизить скорость бега, герой также должен потратить время и силы. Чтобы снизить скорость с 2 до 1, с 3 до 2, и так далее, герой должен потратить 2 ПД, которые не «исчезают», герой тратит их на движение с текущей скоростью, прежде чем перейти на более низкую. После того, как герой совершил торможение, его Скорость уменьшается на 1.

Повороты в движении. Маневренность героя на бегу ограничена. Если герой движется с любой скоростью, большей 1, то он может менять направление только после того, как уже потратил на движение в прежнем направлении столько ПД, сколько составляет его Скорость, и не больше, чем на 60°. Например, двигаясь со Скоростью 3, герой может поворачивать на 60°

каждые 3 ярда. Если ему нужно развернуться на 180°, то он должен либо сделать полукруг, либо остановиться.

Длительность ускоренного движения. В зависимости от Скорости перемещения и Здоровья герой может сохранять ускоренное перемещение различное количество времени. Длительность непрерывного движения показана для каждой скорости в таблице «24. Длительность ускоренного перемещения». В случае, если длительность ускоренного движения героя превышает указанную в таблице, герой должен выполнить сложный чек Вл/12. Если чек пройден, то герой получает 1 пункт усталости и снижает Скорость на 1, но может продолжать бег. При этом он может пробежать расстояние, равное половине положенного для этого текущего значения Скорости до повторения чека. При многократном превышении этого времени пункты усталости складываются. После окончания бега герой должен отдохнуть столько же времени, сколько бежал, иначе при попытке разогнаться он приобретает 1 пункт усталости.

Ускоренное перемещение и нагрузка. Большая нагрузка может не позволить герою перейти на бег. В таблице «25. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении» указан максимальный вес, с которым герой может передвигаться бегом. Если нагрузка героя превышает указанную, то набрать соответствующую ей скорость герой не может.

25. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении

Скорость	Вид бега	Вес, фунты
2	Медленный бег	Здоровье x 10
3	Средний бег	Здоровье x 5
4	Быстрый бег	Здоровье
5	Спринт	0

26. Прыжки в длину

Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	х
2 ярда	Сл/10	Лв/8
3 ярда	Сл/12	Лв/10
4 ярда	Сл/20	Лв/12

Атака и другие действия при ускоренном перемещении. Во время ускоренного перемещения герой может тратить ПД на любые действия, которые можно совершить на бегу. Обычно это перемещение, атака или парирование, уклонение и прыжки. Если при этом результат действия определяется каким-либо умением, то значение умения следует разделить на Скорость. В случае если герой желает атаковать на бегу холодным или рукопашным оружием, ущерб следует умножить на Скорость. Аналогичное правило применяется, если герой передвигается ускоренно верхом.

Прыжки. Для совершения прыжка герой должен потратить 3 ПД и выполнить чек на Силу. Вид чека зависит от расстояния, на которое хочет прыгнуть герой, что указано в таблицах «26. Прыжки в длину» и «27. Прыжки в высоту». В том случае, если герой выполняет этот чек неудачно, происходит «недолет» — герой приземляется бли-

27. Прыжки в высоту

Расстояние	Прыжок
1 фут	х
2 фута	Сл/12
3 фута (ярд)	Сл/20

же, чем планировал. Обычный прыжок герой делает с длиной 1 ярд или высотой 1 фут. В случае, если герой хочет совершить прыжок с длиной 2 ярда, ему требуется выполнить дополнительный чек Сл/10. Если этот чек неудачен, то происходит «недобор» — обычный прыжок длиной 1 ярд. В момент приземления герой должен выполнить чек на Ловкость, который тоже зависит от расстояния. Если этот чек не был выполнен, то герой после прыжка падает и получает ущерб. Величина ущерба определяется таким количеством к6, сколько составляло расстояние прыжка в ярдах. Если делался прыжок дли-

ной 2 ярда, то к ущербу добавляется еще один кб. Если прыжок выполняется с разбегом, то герой получает для чеков на Силу бонус, равный Скорости в момент прыжка. Каждые 10 фунтов нагрузки дают штраф -1 к чекам на Силу.

Атака по цели, движущейся ускоренно. По цели, движущейся ускоренно, попасть значительно сложнее, чем по неподвижной. Это отражается при помощи модификатора атаки, указанного в таблице «20. Тактические модификаторы атаки».

Плавание. Для преодоления водных препятствий герой может пуститься вплавь. Скорость его движения будет равняться значению Силы в ядрах в раунд. Нагрузка при плавании не может превышать удвоенного значения Силы персонажа в фунтах.

Заключение

Ну вот, теперь Вы не только создали себе героя, но и узнали правила, в

соответствии с которыми он должен существовать — совершать подвиги, учиться, жить в мире ролевых игр. Все, что теперь необходимо — найти товарищей по приключениям и доверить судьбу ваших героев ведущему, мастеру, который создаст тот мир, где поселятся герои.

Вас и Вашего героя ждут удивительные приключения в мире фэнтези. Вам придется действовать так, как будто Ваш герой — живой человек со своими желаниями, достоинствами, недостатками, словом — полноценная личность. С другой стороны, старайтесь не забывать, что все происходящее — это только игра, хотя бы и самая интересная и захватывающая из всех игр.

Чем больше Вы вложите в игру творчества и фантазии, тем более увлекательной она будет для Вас и Ваших друзей. Помните, что воображение и смекалка в ролевой игре полезнее знания правил, а удовольствие от игры — важнее поражений или побед.

Руководство ведущего

«Руководство ведущего» — это рекомендации по проведению игр по ролевой системе «Мир Великого Дракона». Рекомендации ориентированы на вариант правил для фэнтези, но могут быть использованы и для всех остальных версий системы. Перед чтением руководства следует хорошо ознакомиться с правилами ролевой системы «Мир Великого Дракона», так как его содержание рассчитано на знание и понимание этих правил.

В целом, «Руководство ведущего» написано, как учебник для ведущего ролевой игры. Его содержание призвано ответить на большинство вопросов, возникающих у начинающего ведущего. Сюда включены как вопросы общего характера, типичные для любой ролевой игры, вне зависимости от используемых правил, так и рекомендации по использованию ролевой системы «Мир Великого Дракона».

Изложенные ниже принципы и подходы к проведению игры не являются неотъемлемой частью правил и содержат только рекомендации, которым ведущий может следовать или не следовать, по своему выбору. В «Руководстве ведущего» описана достаточно цельная концепция вождения, сформированная авторами на основании практических результатов большого числа игр, осмысления их, поиска решения тех или иных проблем, возникающих во время игры, а также на основе полемики вокруг этих вопросов в ролевом сообществе.

Начинающему ведущему рекомендуется последовательное чтение всех разделов руководства. Тем, кто уже имеет некоторый опыт вождения или значительный опыт игрока, можно пропустить раздел «Основные принципы вождения». Опытному ведущему, который решил использовать руко-

водство только как вспомогательный материал и приложение к правилам, рекомендуется ограничиться разделами «Создание группы», «Рассмотрение действий персонажей», «Проведение боя», «Начисление опыта», «Развитие героя» и «Механика игры», так как в них даны рекомендации практического характера, связанные со спецификой системы «Мир Великого Дракона».

Основные принципы вождения

Роль ведущего в игре

Ключевой фигурой в ролевой игре, без которой игра невозможна, является *ведущий*. Основная задача ведущего — быть путеводителем по миру, в котором живут персонажи игроков. То есть роль ведущего заключается в том, чтобы говорить игрокам, что они видят, слышат, чувствуют, а также что произошло в результате их действий. Он сообщает, как мир, существующий в воображении участников игры, отзывается на то, что совершают персонажи, либо интересуется у игроков, как их герои действуют в ответ на какие-то события, происходящие вокруг.

Для нормального хода игры очень важно, чтобы и ведущий, и игроки уяснили приоритетный статус ведущего: *ведущий всегда прав*. Очень часто в игре происходят события, невозможные с точки зрения здравого смысла. Зачастую они ставят под угрозу жизнь и здоровье героев, и игроки в такой ситуации должны удержаться от ссылок на то, что «так не бывает», точнее, это не должно иметь форму претензии к ведущему.

Порой возникает ситуация, в которой ответ ведущего вызывает подоз-

рения в неточном знании им правил, либо в некорректном их применении. В таких случаях последнее слово всегда остается за ведущим, даже если он действительно ошибся. Принять во внимание возражение игрока или отклонить его — дело ведущего и игроки должны принимать такое положение вещей.

Сценарий

Сценарий — это описание происходящих в игре событий, действующих лиц и места действия. В сценарии написано, каких целей герои должны достигнуть, что должны сделать в ходе игры, для того, чтобы она была успешной.

В сценарии могут быть описаны дополнительные правила для отыгрыша каких-то нестандартных ситуаций. Туда могут быть включены дополнительные заклинания, монстры, волшебные предметы, приспособления и оружие. В этом смысле сценарий является дополнением к правилам, которое детализирует и расширяет их применительно к конкретным ситуациям, отсюда — западное название «модуль».

Описания и заявки

Все, что ведущий рассказывает о том, что наблюдают герои вокруг, является *описанием*. Сообщение игрока о том, какие действия совершает его персонаж, называется *заявкой*. Это и есть основная работа ведущего — выслушивать заявки игроков и давать в ответ описание. Все, что бы ни сделал герой, обязательно должно вызвать ответное описание последствий со стороны ведущего.

С заявками игрока связана одна важная деталь — игрок должен делать ее в такой форме, чтобы оставить за ведущим решение о результате действия. Скажем, игрок не имеет права сказать, что убил противника. Он может лишь

сообщить, что стреляет в него из арбалета. А попал герой или нет, и умер ли противник в случае попадания, решает ведущий, опираясь на правила.

Конечно, тут важна уместность. Нелепо делать заявку в форме «Пытаюсь завязать шнурки...», если герой не пьян и вообще, если эта заявка не играет решающей роли для развития событий. Малозначимые действия или действия с очевидным результатом игроки могут описывать в законченной форме.

Откуда ведущий знает, что должно произойти в результате действий игрока? В некоторых случаях это действие игрока может быть предусмотрено в *сценарии*. Часто ответ дают правила. Для тех случаев, когда и в сценарии, и в правилах ответ отсутствует, ведущий должен принять подходящее решение самостоятельно.

Решения ведущего

Игрок действует в игре так, как будто его персонаж — это живой человек в реальном мире. Герой волен делать все, что ему заблагорассудится. Никакой сценарий, даже самый подробный, не может предусмотреть всех вариантов событий. Поэтому во время игры ведущему приходится постоянно принимать *решения* — он придумывает, что именно произошло, если происходящие события не предусмотрены в сценарии.

Ведущий определяет последствия действий игрока в соответствии с его заявками и здравым смыслом. Но фантазия ведущего может подсказать ему бесчисленное множество ситуаций. И разные решения ведущего могут оказывать различное влияние на ход игры, не противореча при этом ни правилам, ни сценарию.

Таким способом ведущий оказывает влияние на ход игры и действия игроков. Во время игры, как правило, мастеру не безразлично, чем закончится то или иное событие — обычно

он «работает на сценарий». Поэтому его решения должны не только соответствовать законам природы и здравому смыслу, но и направлять игру в нужную сторону.

Решения ведущего могут касаться не только событий, но и использования правил. Не все ситуации в игре позволяют применить правила однозначно. Поэтому постоянно возникает необходимость их *тракто*вки ведущим. Он может выбрать, какое именно правило подходит для данной ситуации, если возможны варианты. Ведущий также оценивает, насколько обстоятельства отличаются от стандартных и какую поправку необходимо сделать к правилу системы. Это относится не только к общим правилам игры, но и к содержанию сценария.

Игра за персонажей

Персонажи — это все действующие лица игры, за которых играет ведущий. Ведущему приходится играть за всех персонажей так, как если бы они были его героями, а он сам — игроком. Ведущий должен передавать образ этих персонажей игрокам и обеспечивать нормальную реакцию персонажей на действия игроков и другие события.

В ситуациях, когда персонажи не только действуют, но и общаются с героями или друг с другом, ведущему приходится их озвучивать тем или иным способом. Играя за своих персонажей, ведущий может говорить как от первого лица, так и пересказывать содержание разговора с персонажем от третьего, если это проще и удобнее.

В случаях с действием, имеющим разные последствия в зависимости от характеристик героя, общение с персонажем может потребовать чеков на некоторые умения или характеристики, такие, как Харизма, Восприятие или Интеллект, как со стороны игрока, так и со стороны ведущего. Обычно это нужно в тех же ситуациях, что и для героев.

Также чеки могут быть использованы в тех случаях, когда необходимо определить поведение персонажа не решением ведущего, а случайным образом, для придания ему самостоятельности.

Перемещения и ход времени

Пока разворачиваются события сценария, а герои предпринимают те или иные шаги, ведущий внимательно отслеживает положение героев в пространстве и времени. Если у него есть карта места действия, то он отмечает, в какой ее точке находятся герои. Если карты нет, то ведущий это записывает или постоянно держит в голове.

Ход времени также отслеживается очень тщательно. Время — очень важный показатель во время игры. От прошедшего «по игре» времени зависит состояние здоровья героев, хочется ли им есть или спать, устали они, или, наоборот, успели отдохнуть.

Достаточно часто время действия определяет не ведущий, а игрок. В этом случае ведущий должен проверять соответствие длительности действий героя со здравым смыслом и с независимыми событиями. В других случаях игрок не знает, сколько времени у него займет действие, описанное в заявке. Если это может быть известно герою, ведущий сообщает возможную длительность действия игроку.

Независимые события

В игровом мире всегда бывает множество событий, которые происходят независимо от действий игроков или зависят от них косвенно. Например, такими событиями может быть начало войны, изменение погоды, действия персонажей ведущего. Иногда эти события очень важны для игры. В таких случаях они включаются в сценарий, для того, чтобы ведущий мог учесть их заранее.

Такие события могут происходить сами по себе, а могут быть вызваны от-

даленными последствиями действий героев. Независимые события могут происходить вдалеке от самих героев, но, если они впоследствии повлияют на игру, эти события надо учитывать и просчитывать их развитие. Например, серьезно раненный героями враг может постепенно выздоравливать, вынашивая планы реванша. Или же у родственников убитого героями персонажа окажется в ходу обычай кровной мести, и они начнут розыски убийц.

Игровое и неигровое общение

В процессе игры достаточно важно разделять общение между участниками игры на «игровое» и «неигровое». В *игровое общение* входят все слова, произносимые игроком от лица своего героя. В *неигровое общение* — все слова, которые игроки и ведущий произносят от своего имени, обсуждая игру или правила, делая детальные заявки, требующие использования игровых терминов. Ведущий должен четко разделять во время игры эти два вида общения, заранее предупреждая игроков, когда можно общаться только «по игре», а когда возможно неигровое общение.

Общение с игроками

Делая описания в виде монолога, ведущий не может передать что-либо абсолютно точно. Он рассказывает игрокам, что они видят и слышат, но большинство важных деталей он упомянуть не сможет. Поэтому обычно игроки задают ведущему уточняющие вопросы, выясняя подробности, которые их больше всего интересуют.

Таким образом, диалог игрока и ведущего дополняет картину происходящего. Часто вопросы касаются вещей, которые любой человек заметит сразу же, но упомянуть все это в самом первом описании ведущий не может. Так как он не знает заранее, что же в точности захочется узнать игрокам, пе-

речисление всех частностей слишком затянуло бы игру.

Похожий вопрос игрок может задать, если совершает какое-то рискованное действие. Находясь в такой ситуации лично, он бы смог точно оценить, сколько у него шансов на успех. Но, выслушав описание ведущего, он, скорее всего, получит недостаточно ясное представление о риске, которому может подвергнуться его герой. Тем не менее, он всегда может получить недостающую информацию для оценки от ведущего, просто задав прямой вопрос «не по игре».

Создание сценария

Сюжет

Создание сценария следует начать с продумывания *сюжета*. Сюжет — это основная линия развития действия игры. Обычно он включает предысторию, описание событий, произошедших в прошлом, которые привели к нынешнему положению вещей, а также предполагаемое развитие ситуации в ходе игры. Сюжет должен включать в себя основную идею, фабулу, на которой и построена цепь событий, в которой принимают участие герои. Кроме того, он определяет, какую роль выполняют герои в происходящем.

Место действия

В сценарии необходимо перечислить и описать все места, в которые могут попасть герои. Подробность описания должна соответствовать важности места, а также предполагаемым действиям героев в нем. Дом, где живет персонаж, обычно описывается в целом, в основном для передачи образа персонажа. Подземелье, где спрятаны сокровища, описывается подробно, так как герои могут исследовать его очень тщательно и для них будет важна любая деталь.

Нужно учесть, что места, где может происходить действие игры, сами располагаются где-то, что тоже требует описания. Например, гробница может находиться на кладбище, кладбище — в городе, город — в какой-то стране. Соответственно, для переноса действия в эту гробницу, необходимо подготовить описания еще и для кладбища, города и страны.

Для каждого места можно указать, какие персонажи там находятся, чем они заняты, как часто и в каких ситуациях их можно там найти. Для мест, где героям предоставлена свобода действий, следует составить список находящихся там ценных или важных предметов.

Персонажи

В сценарий следует включить описания всех важных персонажей, с которыми могут столкнуться герои в ходе игры. Для персонажей, с которыми возможно сражение, нужно указать боевые характеристики. Если персонаж владеет каким-то важным умением или способностью, их нужно описать заранее. Следует указать роль персонажа в событиях игры, его возможную реакцию на героев и их действия.

Необходимо описать «типовых» персонажей, присутствующих в сюжете в больших количествах и не играющих важной роли для сюжета. Например, горожане, стражники, типичный вор-карманник или обыкновенный торговец.

Ход событий

Сценарий должен содержать описание *событий*, которые происходят с героями и вокруг них. Часть событий является независимыми, часть — последствиями действий игроков. Обычно эта часть сценария состоит из описания наиболее вероятного хода действия, а также может содержать развилки

(«если..., то...»), задающие различные варианты развития событий в зависимости от хода игры и предполагаемого поведения героев.

Также нужно перечислить самые вероятные способы достижения поставленных задач. Полезно описать результаты наиболее очевидных ошибок игроков и перечислить заведомые «тупики» и варианты неудачного прохождения сценария.

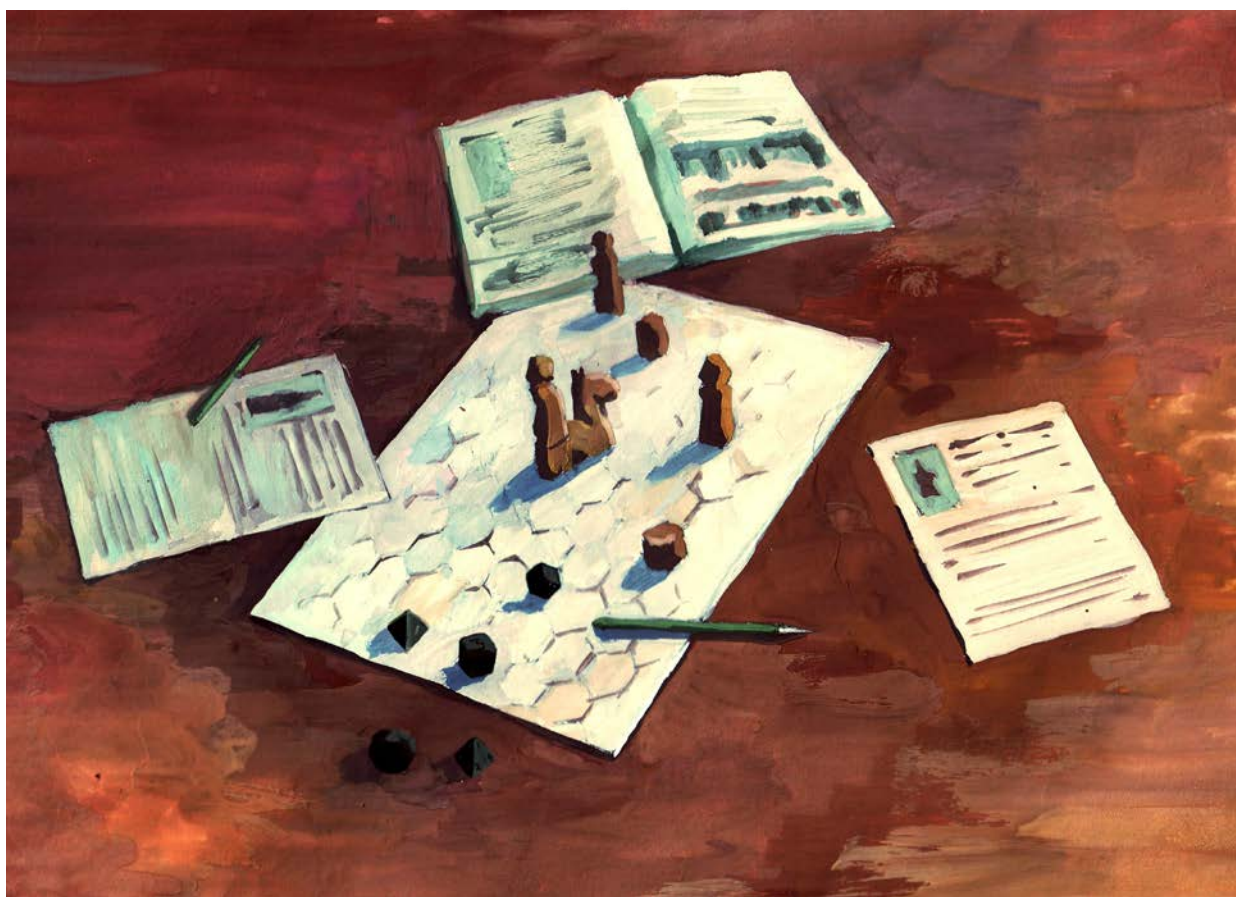
Задания

Задания (или квесты, от английского «quest») — это описание целей, которых игроки должны достигнуть в игре. Задания могут быть поставлены какими-то обстоятельствами, когда с героями произошло что-то, требующее ответных действий, это могут быть поручения, данные героям персонажами, а также те цели, которые игроки поставили перед собой в ходе игры самостоятельно. Обычно задания описываются не в виде отдельного раздела, а в описании мест, персонажей и хода событий. Следует продумать опыт и вознаграждение, которые герои получают за выполнение заданий. Выполнение заданий должно быть основным источником опыта, приобретаемого героями.

«Песочница» или «рельсы»?

В ролевых играх часто выделяют два типа стиля, условно их называют «рельсы» — когда ведущий четко распланировал все этапы приключений, продумал задания и награду за них, и «песочницу» — когда ведущий не имеет четкого плана, по которому он поведет героев к приключениям, вместо этого он красочно описал им место, где они находятся, персонажей и предоставил героям самим искать себе занятия.

Оба стиля имеют свои достоинства и недостатки. «Рельсы» часто обладают сложным и интересным сюжетом, хо-



рошо подходят для новичков, которые еще не умеют развлекать себя сами, в то же время этот стиль может раздражать игроков, если ведущий слишком упорно заставляет их идти по заранее написанному сценарию. «Песочница» подходит для более опытных игроков и ведущих, умеющих импровизировать, создает чувство безграничной свободы, но при этом герои из-за отсутствия внешней мотивации могут просто не найти себе достойного занятия. Мастерство ведущего состоит в том, чтобы комбинировать оба стиля игры в разных пропорциях, не позволяя игрокам потерять интерес.

Дополнения к правилам

В описания мест, персонажей и событий могут быть включены небольшие дополнения к правилам игры. Например, может быть описано, какие чеки следует выполнить для преодоления препятствия, воздействия на

персонажа и т. п. Самое простое дополнение — это указание бонусов или штрафов, которые герои получают, используя в данной ситуации свои умения и способности.

Приложения

Боевые характеристики всех персонажей или монстров, с которыми возможно сражение героев, желательно собрать вместе и разместить в отдельном разделе. Нужно продумать их поведение в бою, наличие магических или особенных способностей и необычных свойств.

В приложении сценария также очень полезно поместить карты и планы мест действия, изображения персонажей, монстров и важных предметов.

Что нужно записать?

Подготовка сценария не обязательно подразумевает подробное описание всех перечисленных элементов в виде

текста, пригодного к публикации. Большую часть продуманной информации можно держать в голове, составив в письменном или печатном виде лишь краткие памятки. В них надо включить все, что трудно запомнить или легко забыть. Неплохим вариантом такой подготовки являются: краткое описание мест действия, краткое описание персонажей, план или блок-схема последовательности событий, боевые характеристики персонажей и монстров, карты некоторых мест действия.

Создание группы

Подбор группы

Несмотря на то, что создание героев, в общем-то, личное дело игроков, ведущему следует принять в нем активное участие. Помощь ведущего требуется не только для объяснения игроку значения характеристик персонажа и деталей правил, на которые характеристики влияют, но и для хорошего распределения ролей между игроками.

Игра проходит наилучшим образом, если возможности героев пересекаются мало. В таком случае каждый герой становится важным для игры в целом, никто из игроков не ощущает свою ненужность и второстепенность. С этой целью лучше всего предложить игрокам создать себе героев разных классов и разных рас, с различными умениями.

Выбор класса не обеспечивает герою всех возможностей, необходимых для хорошей, универсальной группы, это зависит также от набора умений героя. Лучше всего, если игроки выберут умения с учетом возможностей других игроков. Особенно внимательным в этом смысле следует быть, «запуская» мага или жреца — многие заклинания и молитвы дублируют умения или расовые способности.

Создание героя

Прежде чем браться за таблицы и формулы из правил, игрок должен представлять в общих чертах своего персонажа. Лучше всего начать с выбора класса и расы героя, это поможет согласовать его будущие возможности с другими игроками. Кроме того, это поможет сформировать основу образа героя. Затем игрок должен составить четкое представление о внешности, характере и предыстории героя и передать его ведущему, а также придумать для героя имя.

После того, как герой, в основном, придуман, можно приступить к его «оцифровке». Лучший способ таков — оценить все базовые характеристики по шкале, соответствующей расе, а затем подправить их так, чтобы сумма характеристик была равна соответствующему количеству пунктов: 45 — для обычного героя, 50 — для героя с особенностью «Одаренный».

Похожим образом выбираются умения и их значения для первого уровня. Лучше всего подобрать умения, не ориентируясь на тонкости правил, а интуитивно, в соответствии с образом, созданным игроком до «оцифровки».

После окончательного выбора игроком базовых характеристик, особенностей, состава умений и их значений, все остальные параметры, нужные для игры, рассчитываются и заносятся в *лист персонажа*.

Снаряжение героев

Снаряжение героев, прежде всего, зависит от условий начала игры, выбранных ведущим. У героев может вообще не быть никаких вещей, кроме одежды, и никаких денег. Они могут обладать очень ограниченными ресурсами или наоборот — стартовать хорошо оснащенными. Однако, лучше всего, если на момент начала игры герои будут обладать минимумом, необходимым для нормального использова-

ния всех способностей, которыми они обладают.

Если умение, которым владеет герой, требует специального снаряжения, его нужно разрешить герою – в наиболее скромном варианте. Например, вору с умением «Взлом» положена отмычка, герою с умением «Азартные игры» – карты или кости. Это не относится к случаям, когда возможности героя увеличиваются значительно, скажем, герою с умением «Верховая езда» не обязательно выдавать лошадь.

На каждое оружейное умение, которым владеет герой, можно выдать по одному экземпляру соответствующего оружия, с минимальным в этой категории ущербом. Доспехи выдавать не стоит, за исключением щитов.

Выбор заклинаний и молитв при создании героя следует ограничить простейшими, для применения которых хватает возможностей героя. Для воров или воинов, владеющих магией, выбор заклинаний лучше ограничить одним-двумя. Для каждого имеющегося заклинания герою можно разрешить иметь на старте небольшое количество материалов, в расчете на 3-5 использований.

Количество денег, которыми владеют герои на начало игры, желательно ограничить в пределах 10 серебряных монет. Можно, например, выдать по 1 монете на каждый пункт Удачи героев. Стоит учесть наличие у героя умения «Торговля», скажем, выдать еще по 1 монете за каждый пункт этого умения.

Распределение снаряжения ведущим – это наиболее простой способ, сохраняющий баланс и позволяющий выверить начальные возможности героев. Другой способ заключается в том, что каждому герою выделяется определенная сумма денег, на которые он может «закупить» снаряжение по ценам, указанным в приложении «Цены на товары и услуги».

Нестандартные герои

Правила позволяют создавать очень разных персонажей, образ и возможности которых могут выходить далеко за рамки, данные в описании соответствующих классов, что достигается, в том числе, выбором неклассовых умений, призов, заклинаний. Важно помнить, что класс – это просто средство балансировки персонажей, реальные возможности героев формируются умениями и призами. Вот несколько примеров нестандартных типов персонажей, схематично описанных при помощи классов и умений.

Варвар. Варвар – это воин из не слишком цивилизованного народа. Варвар обладает выдающимися физическими данными и прекрасно владеет тяжелым оружием, хоть и не так изощрен в тактике.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Здоровье, Ловкость, Воля. Важные особенности: «Амбал», «Берсеркер», «Мясник». Важные умения: «Военное оружие», «Метательное оружие», «Простое оружие», «Выносливость», «Критический удар», «Уклонение», «Щиты». Важные призы: «Мощный удар», «Толстокожий», «Абсолютное здоровье», «Бой вслепую», «Скорость», «Быстрый меч».

Воин-маг. Воин-маг – это боец, открывший в себе талант колдовства. Он в совершенстве владеет как оружием, так и боевой магией. Знание заклинаний позволяет воину-магу получать сильное преимущество в поединке, компенсировать численное превосходство противника, и снабжает его эффективным волшебным оружием.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Интеллект, Воля. Важные умения: «Военное оружие», «Критический удар», «Уклонение». Важные неклассовые умения: «Школа изменения», «Школа разрушения». Важные призы: «Мощный удар»,

«Транслятор», «Бой вслепую», «Диссипатор», «Пролонгатор», «Реакция», «Быстрый меч», «Рука силы», «Быстрая магия», «Мыслеформа».

Мастер меча. Мастер меча посвящает свою жизнь постижению искусства владения мечом. Он непревзойденный боец в фехтовальных поединках, специалист по индивидуальному бою.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Восприятие. Важные умения: «Военное оружие», «Простое оружие», «Критический удар», «Уклонение». Важные призывы: «Защита», «Мощный удар», «Реакция», «Оценка», «Круговая защита», «Самоконтроль», «Бой вслепую», «Веерная атака», «Быстрый меч», «Тыловая атака», «Боеготовность», «Блокировка стрел», «Мастер клинка», «Скорость», «Фехтовальщик», «Быстрое уклонение».

Монах. Монах — это священник одной из странных восточных религий, добивающийся совершенства духа через совершенство тела. Монах — непревзойденный знаток рукопашного боя, и может голыми руками справиться с тяжеловооруженным противником.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Интеллект, Воля. Важные умения: «Простое оружие», «Критический удар», «Уклонение», «Выносливость», «Медицина». Важные неклассовые умения: «Медитация». Важные призывы: «Защита», «Стальной кулак», «Абсолютное здоровье», «Реакция», «Толстокожий», «Бой вслепую», «Самоконтроль», «Скорость», «Блок в рукопашной», «Быстрый кулак», «Мастер кулака», «Оберегающая рука», «Быстрое уклонение».

Паладин. Паладин — это благородный рыцарь, сражающийся за идеалы добра и справедливости. Паладин прекрасно владеет разными видами оружия, умеет сражаться конным. За этим святым воином часто идут многие последователи, которые видят в нем

беспрекословного лидера. Кроме того, паладину доступны некоторые умения жрецов, помогающие ему в борьбе со злом.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Здоровье, Интеллект, Воля. Важные умения: «Военное оружие», «Критический удар», «Щиты», «Выносливость», «Верховая езда», «Общение». Важные неклассовые умения: «Воодушевление», «Наложение рук», «Экзорцизм». Важные призывы: «Мощный удар», «Праведник», «Чудотворец I», «Чудотворец II», «Чуткость», «Быстрый меч», «Быстрый щит», «Оратор».

Следопыт. Следопыт — это военный разведчик, диверсант, мастер выживания в дикой местности и охотник. Он умеет идти по следу, незаметным пробраться во вражеский лагерь, нейтрализовать противника до того, как тот его увидит.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Восприятие, Ловкость, Интеллект. Важные умения: «Стрелковое оружие», «Критический удар», «Выносливость», «Выживание», «Медицина», «Чтение следов». Важные неклассовые умения: «Наблюдательность», «Скрытность». Важные призывы: «Крепкая спина», «Меткий глаз», «Невидимка», «Змея», «Легкий шаг», «Осторожность», «Реакция», «Шестое чувство», «Ночное зрение», «Тень».

Снайпер. Снайпер — это мастер стрельбы из лука или арбалета. Снайпер предпочитает тактический бой прямому столкновению, а засаду — честному поединку.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Ловкость, Восприятие. Важные умения: «Стрелковое оружие», «Критический удар». Важные неклассовые умения: «Скрытность», «Наблюдательность». Важные призывы: «Меткий глаз», «Мощный выстрел», «Бой вслепую», «Точность», «Скорострельность», «Верный выстрел», «Снайпер».

Наемный убийца. Наемный убийца в совершенстве умеет проникать в здания, отслеживать жертву и бесшумно ее ликвидировать.

Класс: «Вор». Важные характеристики: Восприятие, Ловкость, Удача. Важные особенности: «Ночное существо», «Шустрый». Важные умения: «Взлом», «Наблюдательность», «Скрытность», «Простое оружие», «Метательное оружие». Важные неклассовые умения: «Критический удар», «Уклонение». Важные призывы: «Меткий глаз», «Невидимка», «Бой вслепую», «Мощный бросок», «Реакция», «Ночное зрение», «Тень».

Шпион. Шпион — это мастер добычи информации. Опытный шпион прекрасно умеет вытягивать информацию из болтливых собеседников и добывать ее, в случае необходимости, путем взлома чужих ящиков.

Класс: «Вор». Важные характеристики: Восприятие, Интеллект, Харизма, Удача. Важные особенности: «Секси». Важные умения: «Взлом», «Перевоплощение», «Наблюдательность», «Скрытность», «Азартные игры», «Простое оружие», «Общение», «Распознавание». Важные призывы: «Оценка», «Полиглот», «Интеллигентность», «Чуткость», «Шестое чувство», «Призрак», «Оратор».

Друид. Друид — это жрец богов, связанных с силами природы. Он нередко живет в лесу, знает повадки животных и владеет силами стихий.

Класс: «Жрец». Важные характеристики: Здоровье, Интеллект, Харизма. Важные умения: «Молитвы», «Воодушевление», «Наложение рук», «Выживание», «Выносливость», «Простое оружие», «Дрессировка». Важные неклассовые умения: «Школа природы», «Школа разрушения». Важные призывы: «Дрессировщик», «Чудотворец I», «Абсолютное здоровье», «Легкий шаг», «Чудотворец II», «Чудотворец III».

Капеллан. Капеллан — это военный священник. В его обязанности входит беседовать с солдатами перед боем, отпевать их и отправлять религиозный культ иными способами, но нередко ему случается вести их в атаку самостоятельно, поэтому капеллан обучается владению оружием.

Класс: «Жрец». Важные характеристики: Здоровье, Харизма, Воля. Важные умения: «Воодушевление», «Молитвы», «Наложение рук», «Верховая езда», «Выносливость», «Общение». Важные неклассовые умения: «Военное оружие», «Щиты». Важные призывы: «Крепкая спина», «Чудотворец I», «Латник», «Чудотворец II», «Тяжелый латник», «Чудотворец III».

Универсальный герой

Правила ограничивают выбор умений для героя его классом. Это вызвано исключительно соображениями о значении ролей. Отнесение персонажа к тому или иному классу делает его более выпуклым и конкретным, заставляет игроков не конкурировать, а сотрудничать, разнося их возможности и интересы. Кроме того, это известного рода традиция. Однако ведущий должен понимать, что нарушение этого правила практически не повредит балансу игры при аккуратном контроле.

Если игрок настаивает на создании универсального персонажа, не относящего ни к какому классу с произвольным набором умений, ведущий может предложить вариант, справедливый по отношению к другим игрокам. Такой герой может произвольно выбрать пять умений, которые будут свободно развиваться. Оставшиеся умения (кроме группы «Общие») будут считаться для него неклассовыми, получающими в своем развитии известные ограничения. Также подобный герой вместе с преимуществом — универсальностью — должен получить и не-

достаток — он должен получать призы на один уровень реже обычного героя (человек — каждый четвертый уровень, другие расы — каждый пятый). Это вполне подходящая плата за свободный выбор умений.

Лист персонажа

Лист персонажа — это один или два листа бумаги, на которых собрана вся основная информация о герое, в первую очередь — числовые характеристики. Данные заносятся туда таким образом, чтобы ими было удобно пользоваться, быстро находить нужное значение, при необходимости иметь возможность внести изменения. В результате лист персонажа очень похож на персональную анкету, которую игрок должен заполнить, прежде чем начать игру.

В лист персонажа вносятся имя, класс, раса и уровень героя, количество опыта, базовые и боевые характеристики, список умений с указанием их значений, список известных заклинаний и молитв. Туда же записывается наиболее важное снаряжение героев, такое, как оружие и доспехи.

Процесс игры

Ход времени в игре

Во время игры ведущий управляет не только последовательностью происходящих событий, но и скоростью, с которой развивается действие. Поэтому в ходе игры разделяются *игровое время* и *неигровое время*. Игровым называют время или временные интервалы игрового мира. Неигровое время — это реальное время участников игры. В зависимости от событий игры игровое время может отставать от неигрового, течь с равной скоростью или отставать.

Во время игры ведущий может использовать различные временные

режимы для разных ситуаций, ориентируясь по обстановке. По решению ведущего игра в любой момент может перейти из одного режима в другой. Также, ведущий может поменять временной режим по просьбе игрока, если игрок считает, что ему это необходимо.

Режим боя

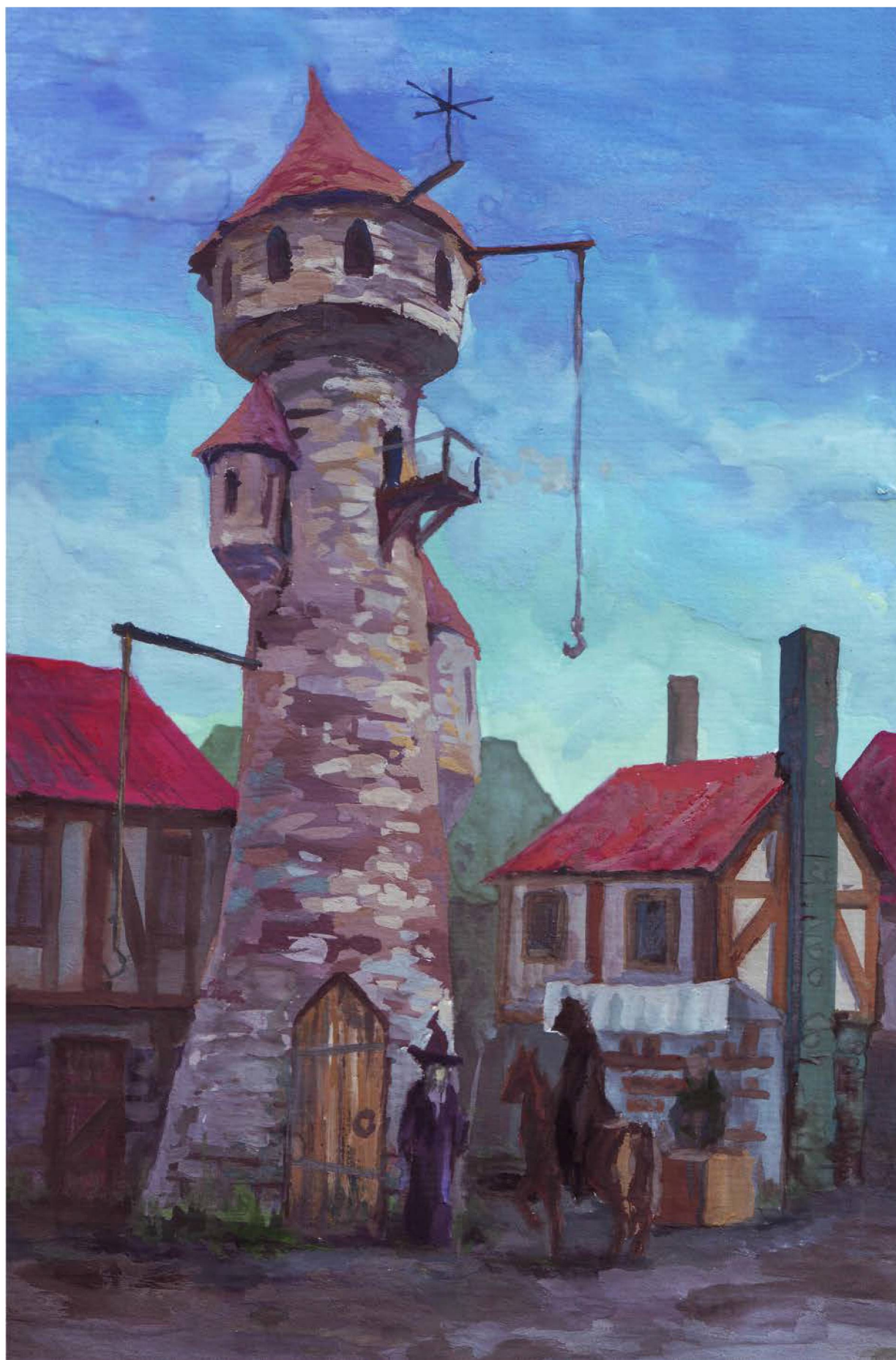
Игровое время течет медленнее неигрового в случаях, когда происходят важные события, требующие сложных решений и действий от ведущего или от игроков. Самым типичным примером такой ситуации является сражение. Один раунд боя занимает 6 секунд игрового времени, хотя игроки могут потратить гораздо больше времени на обдумывание своих ходов. Бой подробно описан в правилах игры.

Правила боя и соответствующий им ход игрового времени можно использовать не только во время сражений, но и в любых других ситуациях, требующих тщательного контроля длительности и последовательности действий героев.

Режим реального времени

В режиме реального времени игровое и неигровое время текут почти с одинаковой скоростью. Обычно таким образом отыгрываются диалоги между героями и персонажами. Ведущий в любой момент игры может потребовать от игроков описания действий в режиме реального времени, то есть без неигровых обсуждений и планирования. В этом случае игрок должен делать быстрые краткие заявки, а ведущий тратит на описания происходящих событий столько же времени, сколько необходимо героям, чтобы пронаблюдать их в игровом мире.

Промедления, колебания и раздумья игрока над ситуацией в этом режиме тут же отображаются на игре, то есть герой ведет себя точно так же и



действует с той же скоростью, с какой игрок делает заявки.

Режим реального времени требуется для важных, в плане психологического отыгрыша, моментов и придает игре драматизм, динамичность и ощущение реальности происходящего.

Игровые ходы

Ведение игры при помощи ходов удобно при отыгрыше событий, которые занимают заведомо много игрового времени, от 10 минут до часа. Метод состоит в том, что ведущий предлагает игрокам сделать заявки на определенный интервал времени в целом, и сообщает результат их действий по завершении их длительности. Этот интервал времени называется *игровым ходом*.

Например, ведущий использует полчасовые ходы. В этом случае каждый игрок должен сделать заявку на ближайшие полчаса игрового времени. Когда ведущий сообщит всем результаты их действий, делаются заявки на следующие полчаса, и так далее.

Игровые ходы удобно использовать, когда герои занимаются различной игровой рутинной. Типичным примером является подготовка героев к длительному походу — герои ходят по городу, приобретая снаряжение, припасы и информацию. Для таких случаев можно подготовить дополнение к правилам, описывающее такие ходы. Например, любое перемещение по городу и любое длительное общение — покупка, продажа, беседа с информатором или получение задания от персонажа — занимает полчаса.

Длительные действия

Режим длительного действия удобен в том случае, когда игроки сделали заявку, выполнение которой требует продолжительного времени. К этим случаям относятся путешествие, дли-

тельное ожидание, обучение, изучение книг или волшебных предметов.

Ведущий может узнать у игроков, сколько времени они выполняют это действие и каковы условия прекращения. Обычно заявка делается на выполнение действия целиком или на его выполнение в течение определенного промежутка времени. Например, игрок может сделать заявку идти по дороге до тех пор, пока не достигнет нужного места. Или он может сообщить, что идет по дороге 10 часов. В первом случае, ведущий должен определить, сколько времени займет выполнения заявки, и просто «пропустить» нужное количество игрового времени. Во втором случае ведущий также «пропускает» заявленное количество времени и сообщает игроку, в какой степени выполнены его действия.

Заставки

Заставка — это описание ведущим происходящих событий, которое игроки не должны прерывать. То есть они не могут вмешаться в ход событий до тех пор, пока ведущий не закончит заставку и не предложит игрокам делать заявки. Режим заставки не всегда реалистичен, но позволяет оформить игру красивыми событиями и придать ей стиль и атмосферу. Примером заставки могут служить заставки в компьютерных ролевых играх, которые являются их классическим элементом.

Механика игры

Виды чеков

Обычный чек. Обычный чек делается следующим образом: бросается кубик и определяется результат броска. Это значение сравнивается с той или иной характеристикой или умением героя. Если результат броска меньше или равен характеристике

или умению, то говорится, что чек выполнен или успешен, если результат броска больше характеристики или умения — чек считается не выполненным и неудачным.

Встречный чек. Может применяться для выяснения успеха действия при наличии активного сопротивления оппонента. При встречном чеке и герой, и его оппонент бросают соответствующий кубик, и к результату броска прибавляется значение характеристики или умения. Тот, у кого сумма больше, считается победителем. Следует учитывать, что встречный чек имеет три исхода: выиграл герой, выиграл оппонент, равный результат, причем вероятность последнего невелика. Нейтральный результат ведущий может использовать по усмотрению. Встречный чек необязательно бросать на одинаковые характеристики или умения оппонентов. Например, если один толкает другого, разумно провести встречный чек на Силу первого против Ловкости второго. Также, ведущий имеет возможность регулировать удельный вес характеристики или умению героя в успехе действия, выбирая для броска различные кубики от к4 до к20.

Парный чек. Если на успех действия влияют две характеристики или умения, но влияют не равнозначно или они разной природы (базовая характеристика и умение), можно использовать одновременно два чека. Действие считается успешным, если выполнены оба. Следует учитывать, что шанс успеха парного чека всегда очень невелик.

Серия чеков. Для определения успеха исключительно сложного действия можно пользоваться серией бросков, считая, что успех достигается при успешном прохождении каждого броска. Необходимо помнить, что вероятность успеха стремится к нулю при увеличении числа бросков.

Бонусы и штрафы для чеков

Уровень сложности чека можно регулировать, если при прохождении чека считать, что характеристика или умение героя больше или меньше на определенную величину. Если задача сложнее обычной, то ведущий может считать, что характеристика или умение героя, на которые выполняется чек, на несколько пунктов меньше. Такое изменение значения называется штрафом. Если задуманное героем действие проще, чем обычно, ведущий может считать, что соответствующая характеристика или умение на несколько пунктов больше. Это изменение характеристики или умения называется бонусом.

Бонусы и штрафы могут быть вызваны самыми разными причинами. Например, выполняя чек на умение «Кража» герой может получить бонус, если жертва пьяна или отвлечена чем-то интересным. А при выполнении чека на Восприятие, вызванного попыткой расслышать далекий крик, герой может получить штраф из-за шума дождя.

Чеки на базовые характеристики

Чеки на базовые характеристики встречаются в игре чаще всего. Часто ведущий должен определить не только характеристику, на которую выполняется чек, но и отразить в броске сложность действия. Для случаев, когда для любого героя с любым значением проверяемой характеристики шанс успеха всегда больше нуля, либо существует значение характеристики, при котором успех гарантирован, сложность поставленной задачи следует отражать выбором кубика для броска.

Простой чек. Для чека, определяющего результат выполнения обычных задач средней сложности, используется десятигранник (к10).

Легкий чек. Если герою предстоит выполнить простое действие, невысокой сложности, ведущий может позволить ему использовать для броска восьмигранник (к8).

Тяжелый чек. Если ведущий считает, что задача сложнее обычной, он может для чека на базовую характеристику использовать двенадцатигранник (к12).

Половинный чек. Если шанс успеха невелик, ведущий может для чека на базовую характеристику использовать двадцатигранник (к20). Шанс выполнения такого чека вдвое меньше, чем шанс для простого чека на (к10).

Двойной чек. Если для определения результата действия необходимо учесть сразу две характеристики, то ведущий может предложить игроку выполнить чек на сумму значений этих характеристик, используя для броска двадцатигранник (к20).

Если существует минимальное значение характеристики, при котором действие возможно в принципе, либо шанс успеха всегда больше 1, следует использовать бонусы и штрафы. Величину бонусов и штрафов ведущий определяет самостоятельно, исходя из заявок игроков, сценария и правил. При этом следует ориентироваться на среднее значение характеристик. Скажем, если средние значения Силы персонажей составляют 5-6, штраф -6 делает действие в среднем невыполнимым, а бонус +6 — выполнимым наверняка для большинства персонажей. Таким образом, для базовых характеристик рекомендуется назначать штрафы или бонусы не больше 6, превышая эту величину в исключительных случаях. На более обычной величиной бонуса или штрафа для базовой характеристики являются 2 и 3.

Сочетая выбор кубика с бонусами и штрафами, ведущий получает средство для реалистичного отражения

большинства случайных факторов и обстоятельств, в которых они влияют на действия героев.

Чеки на умения

Чек на умение — это обычный чек, для которого в качестве характеристики используется значение умения, а в качестве кубика — двадцатигранник (к20). В отличие от чеков на базовые характеристики, кубик в этом случае менять не разрешается, и учитывать сложность выполнения действия можно только при помощи бонусов и штрафов.

В описании умений в правилах всегда подразумевается обычный чек. Однако, в зависимости от обстоятельств, ведущий может решить использовать для умений встречные и парные чеки, а также серии чеков с различными кубиками.

Для умений возможны бонусы и штрафы любой величины, но, так как 10 является формально средним значением для умения, рекомендуется назначать штрафы или бонусы не больше 10, превышая это значение в редких случаях. Самыми типичными значениями бонусов или штрафов для умений являются 4, 5 и 6.

Модификаторы

Модификаторы — это внешние условия, которые облегчают или затрудняют использование некоторых умений и способностей, включая боевые. При атаке в кромешной темноте модификатор атаки составляет -10. Означает ли это, что герой не имеет возможности произвести попадание по противнику в этих условиях, кроме как случайное? Нет, авторы хотели лишь показать большую сложность выполнения этой задачи. Считается, что герои будут использовать прицеливание или же другие приемы для увеличения шанса попадания.

Мини-игры

Правила игры, в том числе такой их элемент, как чек на характеристику, описывают лишь наиболее стандартные случаи. Общность и непротиворечивость, требующиеся от этих правил, не позволяют отразить детально множество частных ситуаций, которые могут возникнуть во время игры. Поэтому, если ведущий хочет усложнить отыгрыш текущих событий, более полно отразить в нем характеристики героев, придать игре при помощи дополнительных бросков большой драматизм, ему следует оформить ситуацию, как небольшую игру, придумав ее правила на ходу или заранее. Такие дополнения к правилам называются мини-играми, и они могут приятно разнообразить игру, сделав ее отдельные моменты интереснее.

Для составления мини-игры следует использовать те характеристики, которые имеются в правилах. Мини-игра не должна вступать в противоречие с основными правилами, будет лучше, если она детализирует их для какой-то нестандартной ситуации.

Показать, что такое мини-игра, лучше всего на примере. Допустим, два героя меряются силой на руках (армреслинг). Победитель по стандартным правилам определяется с помощью встречного чека на Силу, но можно превратить это событие в мини-игру. Разделим положение рук соперников на 4 позиции в обе стороны. Выигранный встречный чек на Силу смещает руки борцов на 1 позицию в сторону проигравшего. В результате игры по этим правилам руки героев будут драматически отклоняться от среднего положения то в одну, то в другую сторону, пока кто-то не придавит руку противника окончательно. Таким образом, довольно банальный момент игры можно превратить в небольшое представление.

Рассмотрение действий персонажей

Общие правила выполнения действий

Все действия героев можно разделить на *активные* и *пассивные*. Активные действия происходят в тех случаях, когда герой сознательно что-то предпринимает. К таким действиям можно отнести удар мечом, открывание двери, обращение к прохожему, покупку вина в таверне. Пассивные действия происходят тогда, когда герой ничего сознательно не делает, однако его представления о мире как-то меняются под действием внешних факторов. Например, это может быть наблюдение событий, случайное подслушивание разговора, обнаружение ловушки. Если герой заметил, как его пытается ограбить карманник или обсчитать торговец — это тоже пассивные действия.

По сложности выполняемые действия можно разделить на *свободные*, *сложные* и *специальные*. Свободные действия герой может выполнять, не обращаясь за определением их результата к правилам. Например, сесть на стул, открыть незапертую дверь, услышать громкую музыку, пересчитать деньги — в обычных условиях все эти действия являются свободными. Для определения их результата не требуется чек, ведущий просто сообщает игроку, что произошло. На свободные действия обычно приходится около 85% всех заявок игроков.

Сложные действия происходят тогда, когда их результат не очевиден, когда действие может быть успешным, а может и окончиться неудачей. Чтобы успешно совершить такое действие, герой должен выполнить чек на базовые характеристики. Пройти по кана-

ту, выломать дверь, понять устройство механизма, заметить крадущегося хищника, расположить к себе собеседника — все это сложные действия, результат которых может быть неудачным. Сложные действия занимают не более 10% всех заявок.

В разных ситуациях одно и то же действие может быть как свободным, так и сложным, что определяется внешними или внутренними условиями. Пройти 10 ярдов по улице — это свободное действие. Но преодоление 10 ярдов по палубе корабля в шторм потребует успешного чека. Открыть замок ключом для трезвого человека — свободное действие, а для сильно пьяного — сложное.

Специальные действия происходят в случаях, когда герой использует умение. Это действия, которые другим путем совершить невозможно. Условия успешного выполнения таких действий даны в описании умения. К таким действиям относятся чтение следов, взлом замка, выполнение заклинания, обнаружение тайника, успешное врачье. Заявки, требующие специальных действий, обычно составляют не больше 5% от общего числа.

О разных видах чеков, которые можно использовать в игре, и правилах их применения подробно написано в разделе «Механика игры».

Наблюдение

Все, что герой видит, слышит, воспринимает другими органами чувств — это результат его вольных или невольных наблюдений окружающей действительности. Наблюдение в большинстве случаев — это пассивное действие. Герой может совершать какое-то другое действие, например, куда-то идти, и при этом ведущий сообщает ему, что он что-то увидел или услышал. Герой может наблюдать сознательно, например, сказать, что он

внимательно изучает какое-то место, однако он все равно не знает заранее, что именно он обнаружит и каким образом. Поэтому ведущий должен сам внимательно отслеживать ситуации, в которых герой может получить новую информацию из наблюдений, и вовремя сообщать ее игроку.

Если наблюдение затруднено, для получения информации требуется чек на Восприятие. Чек может понадобиться, например, если герой хочет что-то разглядеть в тумане, расслышать в сильном шуме, почувствовать слабый запах.

Если объект наблюдения сознательно скрыт — ловушка, потайной ход, персонаж, использующий умение «Скрытность» — то для того, чтобы заметить его и получить о нем информацию, требуется умение «Наблюдательность». Как только такой объект оказывается ближе, чем количество ярдов, равное Восприятию героя, делается чек на умение «Наблюдательность» на к20. Если чек успешен, то герой замечает скрытый объект. Если герой не заметил объект, то чек может быть повторен при следующем попадании героя в это место или при приближении объекта к герою. Штрафы и бонусы ловушек модифицируют шанс заметить скрытый объект.

Общение

Общение между двумя героями обычно не требует контроля ведущего — игроки просто играют свои роли. Активное участие ведущего необходимо, когда герой общается с персонажем. В большинстве случаев общение — это свободное действие. Обычно не нужно чеков или специального умения, чтобы что-то сообщить и услышать ответ. Однако, общение может быть сложным или специальным действием, если герой хочет как-то повлиять на собеседника, добиться от него нужной реакции.

Такие действия, как вызвать у персонажа определенную эмоцию или настроение (насмешить, разозлить, заинтересовать), сформировать определенное отношение к герою или к другим персонажам (расположить, оттолкнуть, привлечь), требуют чека на Харизму.

Более сильное воздействие на персонажей возможно только с помощью умения «Общение». Оно позволяет вызвать сильное побуждение (желание, стремление), глубокие чувства (доверие, страх, любовь), выдавать ложь за правду и наоборот, не вызывая подозрений.

Следует правильно разделять действия игроков, связанные с общением, на свободные, сложные и специальные. Одно и то же событие может потребовать разного подхода в зависимости от условий. Например, если герой общается персонажу то, что тот сам хочет услышать или предполагает, герою охотно верят — это свободное действие. Если герой рассказывает персонажу что-то маловероятное, но вполне возможное, требуется чек на Харизму, чтобы герою поверили. Наконец, если герой хочет, чтобы персонаж поверил в то, что переворачивает его мир с ног на голову, он должен применить умение «Общение».

Торговля

Торговля происходит каждый раз, когда герой что-то покупает, продает или обменивает. Так как при покупке или продаже герой вступает в общение с продавцом, для этих действий действуют те же самые правила, что и для общения вообще. С другой стороны, умение продать подороже или купить подешевле — это особое искусство, которое можно совершенствовать. Изменение цены товара в большую или меньшую сторону определяется умением «Торговля».

Это умение можно использовать способом, описанным в правилах. Однако надо учитывать, что вне зависимости от того, насколько велико умение героя торговаться, есть определенный предел скидки, которой он может добиться при покупке. У торговца максимальная скидка может составить лишь 50%, у мастера-производителя товара — 25%, но и первоначальная цена будет ниже. Большую скидку можно получить лишь при покупке краденного, трофейного или найденного товара, где цену можно снизить на 95%.

Азартные игры

Для того, чтобы уметь играть в большинство азартных игр, не обязательно владеть специальным умением. Обычно это доступно любому герою или персонажу. Прежде всего, азартные игры — это определенная форма общения, поэтому все правила, описанные для общения, могут быть использованы и при отыгрыше азартной игры.

Отыгрыш конкретной игры может зависеть от ее типа и правил. В самых простых играх, таких, как «Орел и решка», «Очко», игра в кости «на большее», результат случаен и зависит только от везения участников. Выигрыш в таких играх можно определять встречным чеком на Удачу.

Если игра допускает случайный результат, но требует также сообразительности, как «Дурак», «Бура» или костяной покер, выигрыш определяется встречными чеками на Удачу и Интеллект, либо одна из характеристик определяет выигрыш, а вторая — результат игры.

Существуют также игры, которые настолько сложны, что для игры в них требуется специальное умение, обучение и опыт. Для определения результата такой игры нужно использовать умение «Азартные игры». Некоторые

из этих игр могут допускать случайность, как преферанс или покер. В этом случае победитель определяется встречным чеком на Удачу, а значением мастерства — суммой выигрыша. Другие игры могут целиком зависеть от мастерства игроков, как в шахматах или шашках. Тогда победитель определяется встречным чеком на умение «Азартные игры».

Если герой собирается жульничать во время игры, то результат зависит от ее типа. Например, в карточной игре для этого необходимо выбрать правильный момент игры, отвлечь внимание жертвы и подменить карты определенным образом. Следовательно, требуется выполнить чеки на Харизму или умение «Общение», «Ловкость», и умение «Азартные игры».

Для быстрого отыгрыша азартной игры можно использовать описание, данное в правилах игры.

Перевоплощение

Опытный шпион обычно имеет набор хорошо отрепетированных образов, например, «нищий на паперти», «заморский купец», «королевский чиновник», «молодой аристократ». В случае, если герой желает сыграть роль подобного персонажа, риск быть разоблаченным является минимальным. В том случае, если он вошел в уже знакомый образ и находится в соответствующем окружении, не совершая активных действий, например, «нищий» просто сидит на улице, «купец» проходит с караваном через городские ворота, достаточно просто оговорить, что герой потратил время и деньги на маскировку, не совершая дополнительных чеков. Попытка войти в незнакомый образ потребует чека на умение, при этом ведущий вправе применить подходящие модификаторы. Обычно герою требуется соответствовать определенному типу; в том случае, когда делается попытка перевоплотиться

в конкретного персонажа, штрафы для чека будут более крупными, чем в предыдущих случаях. Совершение активных действий, таких, как общение с персонажами, требует проведения встречного чека героя «Перевоплощения» против «Наблюдательности» либо Восприятия оппонента.

Ремесло

Использование героем такого умения как «Ремесло» позволяет зарабатывать себе на жизнь не только своим непосредственным занятием — приключениями — но и вполне мирной работой. Ремесло — это в первую очередь создание каких-либо предметов из неких материалов обычно с целью продажи. Являясь с точки зрения механики обычным умением, работающим с помощью чека, к «Ремеслу» стоит применять стандартные бонусы и штрафы. Например, сделать простую глиняную чашку сумеет и ребенок, что можно отразить в виде бонуса, а изготовить такой сосуд, который не стыдно поставить на королевский стол — задача не из простых, даже опытный мастер получит штраф на умение.

Разумеется, если герои захотят обучиться ремеслу, то с большой вероятностью это будет кузнечное дело. В качестве штрафов на изготовление оружия и доспехов можно применять (20 — распространенность) предмета. Параметр распространенность указан в приложении «Цены на товары и услуги». Успех починки доспехов и вооружения определяется аналогичным чеком, но с бонусом +5.

Знание

В обычных ситуациях, когда герою требуется вспомнить что-то общедоступное, из области скорее эрудиции, следует применять чек на Интеллект. Например, все жители деревни гуляли в детстве по соседнему лесу, достаточно лишь припомнить знакомые тропы.

Если же требуется нечто очень специфичное, то, что может знать только специалист, то в этом случае применяется чек на умение «Знание» той области, которой соответствует необходимая информация. Ведущему следует помнить, что при изучении этого умения нужно выбрать специализацию, например, в географии или истории. При этом желательно несколько сузить изучаемую область. Скажем, это может быть история современности или география конкретного континента. Впрочем, это остается на усмотрение ведущего.

Путешествия

Перемещения героев на большие расстояния отыгрываются не в режиме «реального времени», а при помощи показа их движения по карте и подсчета времени, которое заняло путешест-

вие. Перемещение можно отслеживать по часам или по дневным переходам. Для этого нужно использовать дополнительную характеристику «Походная скорость». Походная скорость определяется исходя из текущих ПД героев. Следует помнить, что на ПД влияет усталость и нагрузка. Кроме того, на походную скорость могут влиять дорожные условия.

Влияние типа дороги на походные скорость и нагрузку указано в таблице «Типы дороги», влияние внешних условий — в таблице «Дорожные условия». Тип дороги выбирается только один, а условий может быть несколько. Штрафы дорожных условий складываются со штрафами типов дороги и друг с другом. Например, можно одновременно учесть перемещение по тропе, в дождь, с подъемом в гору.

Типы дороги

Тип дороги	Штрафы к походной скорости	Штрафы к походному весу (ф.)
Обычная дорога	х	х
Плохая дорога	–0,5	х
Тропа	–0,5	х
Поле	–1,0	х
Редкий лес	–1,5	х
Густой лес	–2,0	–10
Бурелом	–2,5	–20
Верховое болото	–2,0	–20
Топь	–2,0	–30
Осыпь	–2,0	–10
Скальник	–2,5	–20
Песок	–1,0	–10
Зыбучие пески	–1,5	–20

Дорожные условия

Условие	Штрафы к походной скорости	Штрафы к походному весу (ф.)
Сильный ветер	-0,5	х
Дождь	-0,5	-10
Ливень	-1,0	-20
Грязь	-0,5	-10
Наледь	-1,0	-10
Снег	-1,5	-10
Глубокий снег	-2,0	-10
Мелкий подлесок	-0,5	х
Густой подлесок	-1,0	-10
Туман	-2,0	х
Комары	-0,5	х
Подъем 200 ярдов*	-0,5	-5
Спуск 300 ярдов*	-0,5	-5

* Значения указаны для изменения высоты за 10-часовой переход, для больших изменений штрафы складываются. Например, подъем на 600 ярдов уменьшит расстояние перехода на 15 миль.

Препятствия

Препятствием является любой объект, который герою необходимо преодолеть для того, чтобы достигнуть желаемого. Препятствием могут оказаться совершенно разные вещи: от реки, преградившей дорогу, до охранника, стоящего на страже. Объединяет их только одно — они мешают герою выполнить поставленную задачу. Успешное преодоление препятствия должно приносить герою опыт, либо входящий в общий опыт за выполненную задачу, либо выдаваемый отдельно. Опыт приносит прохождение только того препятствия, которое мешает выполнению задания.

Препятствия могут быть очень разнообразны, поэтому ниже рассматриваются лишь наиболее типичные из

них. В описаниях указано, какие чеки необходимо выполнить в обычных ситуациях, однако результаты неудачных чеков и критические события необходимо определять самостоятельно при планировании сценария или во время игры. Кроме того, игроки могут предложить нестандартный способ преодоления препятствия. В этом случае отыгрыш может происходить по-другому.

Ограды. Отыгрыш преодоления ограды зависит от ее высоты и материала, из которого она построена. Через обычный забор, высотой в один рост героя, он может перелезть, если удачно выполнит чек на Силу, все действие занимает примерно 1 раунд. Для заборов в полтора-два роста требуется выполнить 2 чека — один (сложный) на

Силу, чтобы влезть на забор, и второй (простой) на Ловкость — чтобы удачно спуститься, соответственно на каждое действие тратится примерно по раунду. Ограды выше, чем в два роста, герой не может преодолеть без специальных приспособлений. Если у него есть возможность лезть по веревке, то он должен проходить легкий чек на Силу каждые 2 ярда подъема или спуска. При определении дополнительных штрафов или бонусов на чеки можно учесть материал, уклон и состояние ограды.

Двери. В игру можно ввести двери двух видов. К первому относятся двери, которые можно вышибить. Ко второму — двери, которые вышибить нельзя принципиально. Для того, чтобы вышибить обыкновенную деревянную дверь с металлическими петлями и замком, герой должен выполнить чек на Силу. При неудачном чеке дверь остается на месте, а герой приобретает 1 пункт усталости. При взломе укрепленных дверей к чеку на Силу полагается штраф. Напротив, взлом дверей менее прочных, чем обычные, производится с бонусом.

Замки. При отсутствии ключа у героя есть возможность взломать замок. Это можно сделать при помощи умения «Взлом», как это описано в правилах. Герой может взламывать один замок сколько угодно раз, до тех пор, пока замок не откроется или не заклинит. Одна попытка взлома стандартного замка занимает 10 минут.

Для взлома замка обязательно иметь отмычку, использование для взлома чего-то другого дает штраф на умение. Шанс взломать замок и скорость взлома могут зависеть от его сложности. Примитивные замки дают бонус к умению, их взлом занимает меньше времени, но не менее 5 минут. Сложные замки дают штраф к умению, их взлом может занять больше времени, но не более 30 минут.

Ловушки. Ловушки — это механические или магические устройства, срабатывающие при определенных условиях. Как правило, цель ловушки — уничтожить или обезвредить существо, проникшее в запретную зону. Ловушка может быть явной или замаскированной. В последнем случае она может быть обнаружена до того, как сработает, только при помощи умения «Наблюдательность».

Герой может обезвредить ловушку при помощи чека на умение «Взлом». Критический успех означает, что герой может управлять действием ловушки — включать и выключать ее. Критическая неудача означает, что ловушка сработала при попытке ее обезвредить. Одна попытка взлома стандартной ловушки занимает 10 минут. В зависимости от сложности ловушки герой может получить бонусы или штрафы к умению, а также к длительности взлома аналогично взлому замков.

Водные преграды. Водоем, достаточно глубокий для перехода вброд, может явиться серьезным препятствием. Обычный способ форсирования водной преграды без помощи плавсредств — это плавание. Также этому могут служить магические заклинания, например, «Хождение по воде».

Провалы. К провалам отнесены такие препятствия, как пропасти, расщелины, колодцы в коридорах, и т. п. Узкие провалы, шириной до 3-х ярдов, можно преодолеть при помощи прыжка, более широкие преграды требуют нестандартных действий или применения магии, например, заклинания «Полет».

Охрана. Охрана какого-то места разного рода существами также может являться препятствием. Она может быть явной или скрытой, если устроена засада. Герои могут вступить в общение с охраной, попытаться незаметно миновать ее, вступить с ней в бой. Все эти случаи описываются соот-

ветствующими правилами и отыгрываются исходя из условий сценария и текущего момента игры. Рекомендуются назначать опыт, не привязываясь к тому, каким способом герои преодолели такое препятствие. Величина опыта должна зависеть от воинского мастерства и оснащения охраны, ее задач, храбрости, бдительности и магических способностей.

Сражения

Инициаторами сражения могут быть как герои, так и персонажи. Наиболее типичные случаи возникновения сражений — попытки героев уничтожить охрану, целенаправленное нападение героев на персонажей, запланированные нападения персонажей на героев, случайные ссоры с персонажами. Нападение на героев также может быть случайным, как, например, встреча с дикими животными или чудовищами.

При отыгрыше сражения наиболее ответственным моментом является адекватное поведение персонажей. Если герои сражаются с живыми, тем более, с разумными существами, последние будут не на последнее место ставить свою собственную жизнь и здоровье.

При планировании сценария следует заранее продумать поведение персонажей во время сражения. Наиболее важно указать условия их отступления или бегства. Ведущий может принимать решение о таких событиях самостоятельно, исходя из текущей обстановки. Но можно использовать чек на Волю, выбирая сложность в зависимости от ситуации.

Выполнение персонажем чека означает, что он продолжает сражаться, неудачный чек означает выход из боя. Этот чек можно проводить при следующих событиях: персонаж получил первое ранение, персонаж получил ущерб по критическим хитам, по персонажу прошла критическая атака, персонаж

допустил критический промах, персонаж потерял способность атаковать. Можно предусмотреть другие условия, например, учесть психологическое воздействие.

Случайные события

Время от времени с героем или вокруг героя могут происходить события, исход которых не зависит от личных его качеств. Даже если они вызваны действиями героя или были направлены на него, они выходят из-под личного контроля кого бы то ни было. Это события с очевидно случайными последствиями. Кого из героев ограбят в уличной толпе, порвется или не порвется веревка, по которой герой попытается спуститься, кому повезет при игре в «орла и решку», встретятся ли героям по пути через лес хищные звери — все это зависит исключительно от удачи героев, с которыми происходят все подобные события.

Результаты очевидно случайных событий можно определять при помощи чека на Удачу. Тем не менее, следует отличать ситуации, исход которых случаен, но все же зависит от физических или умственных способностей героя, а также от его знаний и умений, от ситуаций, в которых все зависит только от везучести героя. Достаточно хорошим подходом к использованию чека на Удачу является следующее правило: «Если нужно бросить чек, но не понятно, на что именно — можно бросить чек на Удачу».

Скрытые действия вне боя

Довольно часто герои желают скрыть какие-то свои действия от окружающих. В таких случаях ведущему следует определить, является ли такое действие свободным, сложным или специальным. Нередко скрытое выполнение какого-то действия не представляет собой ничего необычного и отыгрывается, как свободное. Приме-

ром может служить проникновение в место, за которым плохо наблюдают, осторожное движение по дикой местности или использование заклинания «Невидимость».

Если герой хочет незаметно выполнить действие, которое обычно и так не привлекает внимания или может быть замечено только при целенаправленном пристальном наблюдении, то определить, получилось оно скрытным или было замечено, можно при помощи встречного чека на Ловкость героя против Восприятия наблюдателя.

В том случае, если герой хочет действовать скрытно в условиях бдительного наблюдения, охраны, среди большого количества людей, ему может понадобиться использование умения «Скрытность». Вне боевых ситуаций это умение можно использовать при помощи чека на к20. Успешное выполнение чека означает, что действие удалось выполнить скрытно. Критический успех позволяет герою выполнить скрытно еще какое-нибудь действие. Неудачный чек означает, что действия героя могли заметить. В этом случае для всех возможных наблюдателей нужно выполнить чеки на Восприятие. Критическая неудача показывает, что действия героя наверняка были замечены.

Проведение боя

В этом разделе изложены некоторые рекомендации по проведению сражений. Часть рекомендаций дополняет или поясняет правила, часть — является «официальным» вариантом их трактовки, часть — относится не только к системе «Мир Великого Дракона», а может быть использована в любой системе с похожими правилами боя. Кроме того, приведенные ниже рекомендации — это пример использования правил ведущим, один из вариантов

его действий в ряде нестандартных ситуаций (см. «Проблемы вождения»).

Смысл инициативы

Инициатива определяет порядок ходов героев в раунде. Однако следует четко понимать, что поочередные ходы — это только модель, созданная для удобства настольной игры. Все действия, совершаемые персонажами в одном раунде, происходят почти одновременно. С учетом этого, инициатива показывает, не кто раньше или позже *действует*, а кто раньше или позже *принял решение* о своих действиях. Герой, выигравший инициативу у противника, действует практически одновременно с ним, но с небольшим опережением.

Информация о действиях противника — это ключевой момент в модели инициативы. Тот, кто отреагировал раньше, чьи рефлексы быстрее, действует наугад, почти вслепую. Тот, кто действует чуть позже, реагирует на события боя осознанно, он отвечает на то, что уже произошло.

Групповая инициатива

В правилах описана наиболее общая и наиболее реалистичная ситуация, в которой для каждого участника боя инициатива определяется отдельно. В сражении с большим числом участников определение инициативы может занимать слишком много времени, поэтому допустимо определение инициативы для каждой из сражающихся сторон в целом. В этом случае сначала действуют все персонажи стороны, выигравшей инициативу, потом — их противники.

Для определения инициативы в этом случае берется Восприятие лидера группы, того, кто координирует действия других героев. Если такой персонаж не выделяется, то можно взять среднее или максимальное значение Восприятия по группе.

Одновременные действия

Иногда в игре появляется необходимость рассмотреть действия персонажей как одновременные. В этом случае правила боя нужно скорректировать с учетом того, что ходы моделируют не временную последовательность действий, а скорость реакции. Например, всадник на лошади приближается к противнику и атакует его мечом. Строгое следование правилам допускает сначала сделать ход лошади и приблизиться к противнику, затем начать ход всадника, в котором он может потратить все свои ПД на два удара мечом. Это будет не реалистично. Если мы вспомним о том, что действия всадника и лошади происходят почти одновременно, то будет ясно, что к тому моменту, когда лошадь приблизится к противнику (практически конец раунда), время, отведенное всаднику на действия, подойдет к концу. В результате он сможет нанести лишь один удар (хотя все время движения к противнику он мог прицеливаться).

Нарушение порядка ходов

Нарушение порядка ходов допустимо, если это требуется по логике происходящих событий. Описать все такие ситуации достаточно сложно ввиду их разнообразия. Как правило, это необходимо, если герой не имеет возможности свободно совершить все действия своего хода. Если такая ситуация возникает, ведущий может сделать повторный бросок инициативы, после которого противники продолжают свои ходы в новой последовательности, с учетом ранее потраченных ПД.

В качестве примера можно рассмотреть случай, когда герой скрывается за деревом от стрелка, который ждет, пока первый «откроется». Если строго следовать правилам, то герой, выигравший инициативу, может беспрепятственно добежать до соседнего дерева без всякого риска, что не очень

реалистично. Более верным было бы позволить игроку сделать первый шаг из-за дерева и повторить бросок инициативы. Если этот бросок выигрывает стрелок, то он получает возможность выстрелить в героя, прежде чем тот продолжит движение.

Определение действий

Герой, выигравший инициативу, получает информацию о первом действии противника. Следует учесть, что игрок в этом случае знает только то, что сообщил ему ведущий. Герой узнает только то, что может воспринимать при помощи органов чувств. Кроме того, ведущему важно учесть, что герой, выигравший инициативу, не может наблюдать законченного действия, он видит только его начало и определяет только *намерение* противника. Например, если противник собирается атаковать героя мечом, последний может это понять, но он не может определить, будет ли удар прицельным, ложным или направленным в конкретную часть тела.

Оценка характеристик

Герой может получить дополнительную информацию о противнике, применяя оценку его боевых качеств. Ведущий при этом сообщает игроку приблизительное значение выбранной характеристики противника в виде диапазона значений или качественных описаний (большое, среднее, маленькое). Рекомендуется скрытно сделать для героя двойной чек (Вл + Ин)/20 и, в случае неудачи, сообщить герою неверное значение.

Важно учесть, что герой может оценить характеристики противника только в том случае, если тот как-то использовал их. Например, величину атаки мечом можно оценить, если противник провел хотя бы одну атаку.

Если у героя есть приз «Оценка», ведущий должен сообщить игроку точное

значение выбранной характеристики, однако необходимость чека может сохраниться — в зависимости от ситуации в бою.

Скрытные действия в бою

В тех случаях, когда игра происходит в режиме боя — отсчитываются раунды, ходы и ПД — значение умения «Скрытность» — это количество ПД, которые герой может потратить незаметно. Однако в случаях, когда герой действует в условиях наблюдения или повышенного внимания, он рискует быть замеченным, несмотря на применение «Скрытности».

Наблюдая за каким-то объектом, например — охраняемой территорией или полем боя — персонаж каждый раунд выполняет чек Вл/20 или чек на умение «Наблюдательность». При успешном чеке он замечает скрывающегося героя. Умелые действия со стороны вора могут серьезно затруднить его обнаружение. Например, перемещение по затененным местам, использование укрытий или отвлекающих действий может дать наблюдателю штраф к этому чеку. С другой стороны, неправильные действия могут привести к быстрому обнаружению. Например, любая трата ПД (даже простое ожидание) без использования умения «Скрытность» приводит в такой ситуации к тому, что героя замечают.

Укрытием считается любое препятствие, скрывающее героя от наблюдателя. Находясь в укрытии, герой может расходовать ПД, не рискуя быть замеченным немедленно. Тем не менее, наблюдатель может расслышать шум или как-то еще обнаружить героя, поэтому он все равно продолжает выполнять чеки на Восприятие или «Наблюдательность».

Таким образом, скрытно перемещаясь по охраняемой территории, герой должен двигаться от укрытия к укрытию, если текущее значение его уме-

ния «Скрытность» меньше его ПД. Если же «Скрытность» равна или превышает ПД героя, то он может перемещаться скрытно без помощи укрытий.

Использование умения «Скрытность» в непосредственном бою следует ограничивать из соображений реалистичности. Во время боя человек находится в большом напряжении, внимательно осматривает пространство вокруг себя, и, как бы ни старался его противник, ему, скорее всего, не удастся стать незаметным «на ровном месте». Для того, чтобы герой совершал незаметные для противника действия в бою, необходимо соблюдение ряда условий.

Прежде всего, скрытное действие должно начинаться из места, в котором противник принципиально не может обнаружить героя. Если герой попытается применить «Скрытность», уже находясь в поле зрения противника, его, скорее всего, ожидает неудача. Далее, действия героя будут оставаться незаметными до тех пор, пока он не проявляет явных, агрессивных действий, например, не атакует. Наиболее бесспорным действием с использованием «Скрытности» в бою является перемещение. Скрытая атака возможна, но противник почти наверняка заметит, что его атакуют, после первой же атаки.

Атака верхом

В средние века большую роль в сражениях играла кавалерия как легкая, так и тяжелая. Чтобы верно отыгрывать конные поединки, нужно учесть некоторые правила.

Герой на лошади считается выше своих пеших противников, поэтому он получает стандартный бонус ко всем атакам сверху против них +5, а противники получают штраф — 2. Но чаще всего конница атаковала с разбегу, стараясь набрать большую скорость. Как указано в правилах, следует разделить

все используемые умения на значение скорости. Сейчас нас интересует оружейное умение, к нему прибавляется значение умения «Верховая езда» при наличии его у героя, затем общее значение модифицируется на скорость разбега, а потом увеличивается на 5 против пеших противников. При сражении двух конных противников они считаются одинакового роста, поэтому тактические модификаторы отсутствуют. Повреждения следует умножить на значение скорости разбега.

Нестандартные действия в бою

Сражаясь за свою жизнь, человек способен на чрезвычайно большое число вариантов действий, далеко не все из которых подпадают под понятия атаки, перемещения или других стандартных действий, упомянутых в правилах. Толкание, швыряние различных предметов, хватание за одежду, руки, ноги или волосы — все действия, на которые герой может пойти в бою, ни предсказать, ни описать формально невозможно.

Такие действия ведущему следует рассматривать при помощи здравого смысла и моделировать, опираясь на наиболее общие и неформальные правила системы. Большинство таких ситуаций можно разрешить при помощи чеков на характеристики Сила, Здоровье, Ловкость и Восприятие. Ниже приведены примеры рассмотрения некоторых возможных в бою ситуаций.

Удар стрелой. Иногда может возникнуть ситуация, когда герой не успел сменить свой лук на оружие ближнего боя или же у него оборвалась тетива, а противник находится совсем рядом. В этом случае можно провести атаку зажатой в руке стрелой или болтом. При этом удар будет рассчитываться как атака рукой, но с использованием таблицы критических ударов для типа

оружия «Коллющие». Такой удар получит бонус к повреждению +2 по сравнению с ударом рукой.

Атака обломком оружия. При критическом событии «Сломал оружие» считается, что в руках героя остается обломок, которым в случае крайней необходимости можно продолжать сражение. При этом оружейные бонусы к атаке и критическому удару считаются равными нулю, а повреждения делятся на два, дистанция уменьшается на 1. Ведущий должен использовать это правило осторожно и руководствуясь здравым смыслом. Например, поломанных надвое клинков еще на что-то годен, а лук с порванной тетивой или короткий обломок топорика не пригодны для боя. Будет лучше, если ведущий проведет чек на Удачу, чтобы определить годность сломанного оружия. Эти же правила можно использовать для сломанных щитов, прочность которых опустилась до нуля, считая их броню равной нулю и уменьшая защиту вдвое.

Атака импровизированным оружием. В некоторых случаях герою может понадобиться нанести удар импровизированным оружием, таким как бутылка или ножка стула. Для атаки подобными предметами необходимо использовать умение «Простое оружие». Оружейные бонусы к атаке и критическому удару считаются равными нулю. Если длина предмета не превышает фут или полтора, то дистанция принимается равной 0, для более длинного предмета стоит установить дистанцию 1 или 2, если его возможно удерживать только двумя руками, и он имеет соответствующую длину. Затем необходимо выбрать тип удара, руководствуясь здравым смыслом. Для одноручного предмета ПД атаки могут лежать в пределах от 3 до 6, для двухручного — от 5 до 8. Ущерб ведущий определяет в виде одного кубика, в зависимости от размера предмета: к4

для самых маленьких и к12 для наиболее крупных.

Удар иного типа. В правилах для каждого вида оружия указан его тип, например, колющее или рубящее. В зависимости от типа оружия последствия критических ударов определяются по соответствующему разделу таблицы. Разумеется, герой при желании может наносить и иные удары, хотя и с меньшей эффективностью. Ведущему стоит руководствоваться здравым смыслом, позволяя атаковать альтернативным образом. Проще говоря, мечом можно наносить как рубящие, так и колющие удары, можно даже попробовать нанести тупой удар плащмя; в то же время булава явно не предназначена для колющих ударов.

Если герой хочет нанести удар иного типа, то следует применять следующее правило. Выбрать тип удара из четырех описанных: колющий, режущий, рубящий, тупой. Атака и шанс критического удара при этом уменьшаются на 2. Кубик ущерба следует уменьшить на один порядок, то есть, если ущерб от рубящего оружия равен к20, то колющий удар нанесет к12 ущерба. Если для описания ущерба используется несколько кубиков, то все они уменьшаются на порядок, например, 3к4 вместо 3к6.

Промех при стрельбе и метании. При промахе атаки с расстояния существует возможность случайно попасть в цель, находящуюся по соседству. Для того, чтобы понять, куда именно попал выстрел в случае промаха, следует пронумеровать все клетки, соседние с целью, от 1 до 6, и бросить к8. Результаты от 1 до 6 будут означать попадание в соответствующую соседнюю клетку. 7 означает попадание в ту клетку, которую занимает цель. 8 означает, что при промахе стрела или метательный снаряд прошли на таком расстоянии от цели, что никого не задела. Если на клетке, куда случайно попал выстрел,

находится какое-либо существо (кроме исходной цели), для него следует выполнить чек Уд/10. При успешном чеке существо не страдает, при неудаче — получает ущерб от выстрела. Положения сидя или лежа, различные укрытия могут давать бонусы к этому чеку. Для определения результата промаха по существам, занимающим больше одной клетки, вместо к8 следует использовать кубики к10 или к12.

Это правило заметно замедляет бой с участием стрелков.

Захват. Если герой хочет схватить противника, чтобы не давать ему уклоняться, атаковать и перемещаться, можно выполнить для них встречный чек на Ловкость. Если чек выигран героем, то противник оказывается в состоянии неподвижности. На это действие герой должен затратить 3 ПД. Как и в случае с толканием, персонажам можно позволить тратить на захват и попытку уйти от него дополнительные ПД для улучшения чека. При помощи захвата герой может ограничивать действия противника в разной степени, что отражается на бонусах и штрафах к чекам. Проще всего пресечь перемещение противника, сложнее — использование «Уклонения», еще труднее — не давать ему атаковать. Если герой пытается выполнить захват одной рукой, это дает ему значительный штраф на встречный чек.

Удержание. Захватив противника, герой должен удерживать на нем свой захват. Для этого ими каждый раунд выполняется встречный чек на Силу. На удержание герой должен тратить 3 ПД в раунд, попытка освободиться от захвата также требует 3 ПД. Затрачивая дополнительные ПД, противники могут улучшать свои чеки, как в случае с толканием или захватом.

Удушение. Для удушения герой выполняет такой захват, при котором он может сдавить горло противника, не

давая ему дышать. Удушение отыгрывается аналогично удержанию, герой тратит на это действие 3 ПД в раунд. Чек на захват выполняется со штрафом -2. В конце каждого раунда удушения противник получает ущерб как от атаки героя кулаком.

Начисление опыта

Понятие опыта в игре

Получение опыта — основной способ развития героя. Под опытом в игре понимается только тот опыт, который был приобретен в приключениях. Большое количество опыта дает герою возможность быть эффективнее именно в приключениях, а не в других видах деятельности. Например, в игре возможна ситуация, когда пятнадцатилетний капитан корабля имеет больше опыта, чем сорокалетний ученый-энтомолог, так как речь идет именно об опыте, приобретенном в приключениях, и полезном в приключениях.

Опыт героя — это опыт *полученный*. Не следует путать его с опытом *усвоенным*. Объем знаний и практических навыков, который герой сумел извлечь из полученного опыта, определяется характеристикой Интеллект. Чем больше Интеллект героя, тем больше пользы он получит из своего опыта.

Обычно ведущий выдает героям опыт, оценивая произошедшие во время игры события, их важность и значимость для героев. Тем не менее, существует ряд ситуаций, к которым можно применить вполне определенные правила назначения опыта.

Опыт за успешное выполнение задач

Наиболее обычным способом получения героями опыта является выполнение задач сценария. Размер и условия получения опыта оговариваются

в сценарии. Иногда в ходе игры могут возникать задачи, не предусмотренные в сценарии. В этих случаях ведущий должен определить опыт и условия его получения по ходу дела.

Суммарный опыт, который герои могут собрать при прохождении сценария, следует назначать с учетом уровней героев, на которые ориентирован сценарий. За средних размеров игровую кампанию, требующую 30-40 часов игры, герои должны получать 1-2 уровня, а за небольшую игру длительностью 6-8 часов следует выдавать 25-50% опыта от количества, необходимого героям для получения очередного уровня.

Опыт за успешные действия

Рекомендуется начислять опыт не только за выполнение задачи в целом, но и за частные успешные действия героев. Однако делать это следует лишь в том случае, когда эти действия были направлены на выполнение поставленной сценарием или самим игроком задачи. Бессмысленные или очевидно ненужные действия опыта приносить не должны.

К полезным действиям можно отнести успешное применение умения или заклинания, результативный отыгрыш, высказывание хорошей идеи. Необходимость и осмысленность действия всегда остается важным условием получения опыта. Например, маг, который прочитал мысли нужного персонажа, чтобы получить важные сведения, заслуживает награды в виде опыта, в то время как магу, читающему мысли всех подряд, опыта явно не полагается.

Размер опыта ведущий определяет исходя из важности выполненного действия, уровня героя, интересности решения, которое было предложено, соответствия действия образу героя и наличия риска при выполнении действия. Опыт за единичное действие не

должен составлять больше, чем 10-20% от среднего опыта задач сценария. Желательно назначать не более 1 пункта опыта на каждый уровень героя.

Опыт за победу в бою

Опыт часто выдается за победу, которую герой одержал в бою. Следует учесть, что победа означает не только смерть противника, но и его сдачу в плен, бегство, отступление и даже достижение нужного результата в исходно «боевой» ситуации вообще без всякого кровопролития. Опыт, полагающийся за победу над противником, указывается в сценарии, так же, как это сделано в «Бестиарии» (приложении к системе).

Опыт, который следует назначить за победу над персонажем, можно определить по такой приблизительной схеме: опыт увеличивается за каждый уровень существа, каждый пункт брони, каждый пункт ШКУ. Размер опыта также увеличивает наличие у персонажа особых способностей, полезных в бою, и владение магией. С другой стороны, низкие значения ПД, атаки, Интеллекта, Восприятия и хитов должны приводить к уменьшению опыта.

Опыт за отыгрыш

Ведущий может поощрять заявки игроков, направленные на поддержание созданного ими образа героя, их роли, посредством начисления опыта в качестве награды. При этом действие, которое предпринял герой, не обязательно должно быть результативным — оно должно соответствовать его идеалам и стремлениям, как их понимает игрок.

Особенно важно отмечать случаи, когда игрок должен выбирать между сугубо игровой эффективностью его героя и подчеркиванием его образа. Например, герою, которого игрок описал, как честного и благородного, сде-

лано предложение выдать доверенную ему тайну за крупную сумму денег, с абсолютной гарантией безнаказанности. Решение игрока отклонить подобное предложение из соображений ответственности образу своего героя следует поощрить опытом.

Размер опыта, выдаваемого за хороший отыгрыш, можно определять так же, как и для успешных действий: не более 1 пункта за каждый уровень героя.

Особые случаи начисления опыта

Чтение книг. Опыт может быть приобретен не только в результате практических действий, но и путем чтения книг. Некоторым книгам, попадающимся героям в приключениях, может соответствовать определенное количество опыта. Указанное в сценарии количество опыта, содержащееся в книге, нужно разделить на 10, а затем умножить на Интеллект героя, чтобы определить, сколько опыта он сумеет из нее извлечь. Герой, обладающий призом «Букинист», может получить дополнительный опыт при чтении такой книги. Разумеется, повторное чтение той же книги не добавит герою опыта.

Общение с персонажами. Также герой может получить опыт при определенном общении с некоторыми персонажами. В сценарии может быть указано, что персонаж способен поделиться с героем личным опытом, сообщить ему важные знания, улучшить его умения. В этом случае персонажу должно быть сопоставлено некоторое количество опыта. Опыт, который получит герой, определяется делением максимального опыта, который может передать данный персонаж, на 20 и последующим умножением на значение умения «Общение».

Получение приза «Здесь и сейчас!».

При получении нового приза герой может остановить свой выбор на призе «Здесь и сейчас!». В результате он немедленно получает следующий уровень. При этом он получает столько же опыта, сколько необходимо для достижения этого уровня нормальным образом.

Когда не следует давать опыт?

Некоторые игровые ситуации по многим признакам схожи с теми, в которых положено начислять опыт, однако, по сути, таковыми не являются. Прежде всего, не следует награждать опытом действия, успех которым был обусловлен чистой случайностью. Скажем, сам факт удачно брошенного чека приносить опыта не должен. Например, если герой пытается обмануть персонажа с заведомо известной способностью распознавать ложь и надеется только на удачный бросок кубика — это явный пример неадекватной игры, и выдача опыта должна быть под вопросом, даже в случае действительно удачного броска.

Не следует выдавать опыт за действия героев, которые ведущий считает вредными для игры, отвлекающими игроков от творчества и хорошего отыгрыша или создающими плохую игровую атмосферу. Например, кража героем-вором денег у своего товарища, тоже героя, явно провоцирует ссору между игроками и поощряться опытом не должна.

Развитие героя

Получение уровней

Ведущий может контролировать развитие умений героя при получении уровня. Рекомендуется в ходе игры отмечать использование героем его умений. Если герой не использовал

какое-то умение ни разу за все время, пока обладал текущим уровнем, его улучшение не будет выглядеть правдоподобным, ведь уровни отражают практический опыт. Вряд ли герой научится лучше торговать, если занимается только сражениями.

Таким образом, ведущий может запретить игроку улучшать умения, в которых герой недостаточно практиковался, либо ограничить число пунктов, на которые герой может улучшить умения.

Получение призов

Также, как и при улучшении умений, выбор призов может быть ограничен ведущим, если желание игрока не соответствует событиям игры. Ведущий может запретить выбирать призы, увеличивающие эффективность действий, в которых герой не практиковался.

Выбор некоторых призов должен быть обусловлен отыгрышем, в первую очередь в тех случаях, когда речь идет о приобретении нового умения. Некоторые умения могут быть приобретены без специального обучения или особой практики, например — владение оружием, воинские умения. Однако получение таких умений, как магические, может потребовать специального отыгрыша.

Увеличение базовых характеристик

Увеличение базовых характеристик тоже стоит привязать к отыгрышу персонажа. Весьма сомнительно будет выглядеть, если герой, привыкший решать все конфликты силовым путем и все время между приключениями проводивший за кружкой пива, при получении нового уровня увеличит свой Интеллект.

После увеличения базовой характеристики при получении уровня, вы-

брав соответствующий приз или иным способом, например, с помощью магического предмета, нужно пересчитать все параметры, зависящие от нее, такие как атака, защита, ПД и другие.

Изучение заклинаний и молитв

Ведущему следует обратить внимание, что для получения новых заклинаний герою недостаточно увеличить значение соответствующего умения. Ему необходимо изучить заклинание самостоятельно по книге, оплатить услуги преподавателя или использовать иной способ.

Молитвы, в отличие от заклинаний, не требуется изучать, с прогрессом героя они просто открываются ему, когда соответствующие требования к значению умения будут выполнены. Это связано с тем, что божество наделяет силами своего последователя, а без его воли молитвы — просто слова.

Обучение

Герои могут расширять и улучшать свои навыки не только за счет личного опыта, но и путем обучения. В результате обучения герой может увеличить значение имеющегося умения, приобрести новое умение, приобрести новое заклинание.

Обучение следует сделать доступным за деньги или в результате прохождения заданий, в качестве награды. Ведущий вправе ввести любые ограничения на обучение тем или иным умениям или заклинаниям и на обучение в целом — вплоть до полной его невозможности, если такова специфика игрового мира.

Если герой обучается новому умению, то значение умения сразу после приобретения определяется по таблице «Стартовые значения умений».

Обучение новому заклинанию просто делает его доступным для использования. Стоимость и длительность обучения новым умениям и заклинаниям указаны в приложении «Цены на товары и услуги».

Герой может также улучшать уже имеющиеся у него умения путем самостоятельных или платных тренировок с учителем-персонажем. За одну тренировку герой может улучшить значение умения на 1. Стоимость тренировки определяется следующим образом. Стоимость приобретения умения нужно разделить на 20, и полученную величину умножить на будущее значение умения (текущее плюс 1). Длительность такой тренировки в 10 раз меньше длительности обучения умению, если герой занимается с учителем, и в 2 раза меньше при самостоятельных занятиях.

Приобретение снаряжения

Приобретение снаряжения может увеличить возможности героя так же, как и получение уровней, поэтому требует контроля со стороны ведущего. Стремление игроков получить доступ к более эффективному оружию, доспехам, заклинаниям и волшебным предметам — один из важных факторов, определяющих динамичность игры.

Не следует сразу снабжать героев эффективным снаряжением, лучше сделать это постепенно, в награду за игровые заслуги героев, отыгрыш, достижения в игровом мире. Ведущему рекомендуется вести игру так, чтобы герои последовательно получали возможность приобрести все более и более хорошее снаряжение.

В результате средства, которыми располагают герои, будут все время меняться, позволяя им решать более интересные задачи и придумывать новые тактику и стратегию действий.

Финансовые возможности

Ведущему рекомендуется внимательно относиться к доходам героев и тщательно регулировать их. Лучше всего проводить игру так, чтобы общая стоимость имущества героя, с учетом денег, драгоценностей и приобретенных за плату знаний в серебряных монетах не превышала количество опыта героя, умноженного на 100. Например, для героя, только что получившего 2-й уровень, нормальным является владение имуществом (деньгами, снаряжением, заклинаниями) с суммарной стоимостью в 1000 серебряных монет.

Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода героев, можно ориентироваться на примерный уровень доходов различных слоев населения усредненного игрового мира, который указан в таблице «Уровни доходов».

Уровни доходов

Профессия	Доход, серебром	Период
Гончар	3	день
Лучник	3	день
Каменщик	4	день
Ткач	5	день
Подмастерье	6	день
Стражник	12	день
Наемник	24	день
Лейтенант	50	день
Капитан	100	день
Ремесленник	1000	год
Оружейник	3600	год
Барон	12000	год
Граф	25000	год

Магия в игре

Понятие магии

Магия — это чудеса, волшебство, все необычное и странное, не подпадающее под привычные для нас законы природы. Магия — это не обязательно заклинания, творимые волшебником. Тончайшая башня до самых небес, говорящий кот, река, текущая в гору — все это может быть волшебным и магическим.

Где граница между волшебством и реальностью? Волшебство начинается там, где происходит чудо, событие, которое нарушает порядок вещей. Именно алогичность и необычность делают волшебство волшебством. Банка с панaceей, продающаяся в каждой аптеке, не может быть волшебством для жителей игрового мира. Для них это обычная реальность, таковой она будет и для игроков.

Есть и другой подход к магии — через личность мага. Здесь магия — это сакральное (доступное избранным) знание, приносящее личную власть. Заклинание, известное каждому — это не магия, это общедоступно и обычно. Заклинание, известное избранным, расширяет их возможности по сравнению с другими и возвышает их над окружающими.

Молитвы, по сути, являются магией, хотя жрецы и черпают силы из иного источника. Поэтому все сказанное для заклинаний справедливо также и для молитв.

Магия и реалистичность

Важная проблема, стоящая перед ведущим — совмещение волшебного, то есть совершенно не реалистичного, с необходимостью определенного уровня реалистичности в игре. Игроки не могут действовать в игровом мире, если его законы чрезмерно отличны от законов нашего мира. Игрок предпо-



лагает, что камень всегда падает вниз, вода на морозе замерзает, причины вызывают следствия. Как ни странно, но определенные требования реалистичности распространяются и на магию.

Ведущему рекомендуется следить за тем, чтобы магия не нарушала фундаментальных законов мироздания — причинно-следственной связи и законов сохранения энергии. В игровом мире должны быть вещи, невозможные даже при помощи магии. Магия должна управляться какими-то своими законами, пусть и неявными — главное, чтобы герои знали об их существовании. События игры не должны нарушать этих законов.

Магия героев и магия мира

Магические и жреческие умения, а также заклинания и молитвы, описанные в правилах, предназначены исключительно для героев. Это магия для путешествий, приключений и сражений, но по желанию ведущего в мире может быть большое разнообразие любых других видов магии, любых заклинаний и волшебных свойств.

Ведущий и игроки должны помнить, что доступная им магия — это лишь малая часть того, что существует в мире. В мире фэнтези могут быть чары, защищающие город от чумы, масштабные ритуальные мистерии для улучшения урожая, наговоры для чистки обуви и кулинарные заклинания. Вся эта магия может встретиться героям в их приключениях, однако она им, как правило, не нужна или не влияет на игру, и только по этим причинам не описана в правилах.

Нужно понимать, что не каждый персонаж, слывущий магом, является им в игромеханическом смысле. Баба-повитуха в своем ремесле может использовать какие-то наговоры, которые окажутся совершенно бесполезными в приключениях. Далеко не

каждый священник может напрямую обратиться к божеству за помощью или исцелить наложением рук. Часто он просто образован, отправляет религиозный культ и пользуется авторитетом среди местных жителей.

Если героям в их путешествиях понадобятся подобные «мирные» заклинания, то рекомендуется разрешить их применять без всяких чеков и требований. Впрочем, если герои хотят подробного отыгрыша в данной ситуации, можно использовать магические умения, под описание которых подходит нужное заклинание; так, чтобы вызвать дождь следует применить магию «Школы природы». Требования к умениям для подобных заклинаний не должны превышать 5 пунктов.

Количество магии

Количество магии, имеющейся в игровом мире, зависит только от желания ведущего. Однако следует иметь в виду, что игровой баланс правил рассчитан на некую «среднефэнтезийную» волшебность мира. Подразумевается, что волшебство и магия не являются чем-то совершенно невероятным для жителей игрового мира, однако это и не то, с чем они сталкиваются каждый день. Правила рассчитаны на ситуацию, когда маг — это довольно редкая профессия, заколдованные места встречаются кое-где, волшебные предметы редки и необычны.

Если ведущий уменьшает или увеличивает количество магии, ему следует учесть, как изменятся возможности героя-мага по сравнению с другими героями, подумать отношение персонажей к магу и магии в таких условиях, их реакцию на встречу с волшебным.

Магические предметы

Иногда героям в их странствиях попадаются предметы, содержащие в себе то или иное магическое свойство. Это может быть волшебная палочка,

выпускающая огненные стрелы, или кольцо, делающее его носителя невидимым. Ведущему следует позаботиться о том, каким образом активируется магическое свойство предмета. Волшебная палочка может выпускать заклинание при произнесении определенных слов или, если герой сделает с ее помощью некие пассы. В то же время многие предметы не требуют активации для своего действия — в том случае, когда они содержат усиливающую героя магию. Если в описании соответствующего заклинания говорится, что оно требует поддержки, то считается, что поддержка осуществляется самим предметом. Предметы, содержащие в себе боевые заклинания, обычно рассчитаны на некоторое количество применений, обычно, чем сильнее заклинание, тем меньше зарядов содержит предмет. После исчерпания магического ресурса предмет теряет свои необычные свойства. В то же время предметы, содержащие в себе разного рода усиливающую магию, могут иметь бесконечный ресурс.

Если игровой мир позволяет это, ведущий может вводить особые лавки, торгующие магическими предметами. В этом случае их стоимость определяется следующим образом. Помимо цены самого предмета героям необходимо оплатить его магические свойства: 100 серебряных монет на каждую единицу мастерства магии в параметрах заклинаний; 1000 х номер таблицы за имитацию приза; 100 х бонус атаки, 200 х бонус защиты, 300 х бонус ущерба, 400 х бонус критического удара, 500 х уменьшение критического промаха, 600 х уменьшение ПД предмета, 700 х бонус к броне, 1000 х бонус ПД, 1500 х бонус к магической сопротивляемости; 2000 х бонус к базовым характеристикам. Если это боевое заклинание, то предмет содержит в себе (20 — требования к мастерству магии в параметрах заклинания), но не менее одного

заряда. Ведущему особенно осторожно относиться к свободно продаже подобных предметов, поскольку их наличие в больших количествах способно повлиять на баланс.

Ведущему не рекомендуется разрешать героям самостоятельно создавать магические предметы, но если он все же позволяет это, то для определения стоимости следует использовать данные, приведенные выше, кроме того нужно озаботиться наличием в достаточном количестве материальных компонентов для заклинаний, которые будут вложены в предмет. Герой должен знать соответствующее заклинание, чтобы вложить его в предмет. Если магическое свойство имитирует приз, дает бонус к базовым характеристикам, ПД или магической сопротивляемости, то необходимо иметь не менее 15 пунктов в умении «Школа изменения». В том случае, когда требуется создать предмет, улучшающий свойства оружия, необходимо развить умение «Школа разрушения» не менее чем до 15 пунктов. Для его создания необходимо потратить 1 час за каждые 100 серебряных монет, уплаченных за особые свойства.

Крайне редко герои в своих странствиях могут встретить предметы невероятной магической мощности, которые не могут быть описаны стандартным образом. Такие предметы называются артефактами и должны быть весьма мало распространены, часто они существуют в единственном экземпляре. Продать или купить их обычно не представляется возможности, потому что невозможно оценить их стоимость.

Магия и баланс

Магия, волшебное и чудесное, то, что по своей сути не вписывается в общепринятые взгляды и законы, может чрезвычайно легко нарушить баланс игры (см. «Проблемы вождения»). Ве-

душий часто может не предвидеть всех последствий применения какого-то заклинания, волшебного предмета или свойства. Игроки же, напротив, часто могут придумать такой вариант магических действий, при которых равновесие игры полностью нарушится.

Поэтому следует соблюдать большую осторожность, придумывая новые заклинания и волшебные вещи, награждая героев волшебными свойствами. Относительно спокойно можно чувствовать себя, если заклинание является аналогом оружия, доспехов или умения. Магическое усиление характеристик оружия или доспехов тоже может быть легко сбалансировано.

Наиболее аккуратно нужно подходить к описанию свойств нестандартных волшебных предметов. Ведущий должен постараться предвидеть как можно больше вариантов их использования, постараться понять, как этим предметом можно внести дисбаланс.

Модификация системы

Универсальной системы, которая устроила бы любого, в любых обстоятельствах, при любых требованиях не существует. Слишком разнообразны требования, предъявляемые творчески настроенными ведущими к правилам, их подробности, реалистичности и полноте. *Любые правила заведомо не устраивают ведущего полностью.*

Система «Мир Великого Дракона» учитывает этот порядок вещей, можно даже сказать — ориентирована на него. Правила построены таким образом, что их нетрудно дополнять, включая в систему именно те возможности, которых не хватает конкретному ведущему. При этом ведущему полезно знать основные принципы, на которых построена система, чтобы случайно не разрушить ее баланс. Кроме этих принципов, в

разделе приведены рекомендации по созданию собственно настроек.

Принципы системы

Приключенческий жанр. Система ориентирована на приключенческие сюжеты, то есть сражения, путешествия, расследования и тому подобные вещи, которые также можно охарактеризовать словом «экшен» (от английского «action» — действие). Правила не учитывают трудовые будни, бытовые подробности, сложные взаимоотношения — все эти вещи принадлежат к другим жанрам. Либо они остаются за рамками игры, либо отыгрываются «словесно», либо для них делаются отдельные правила.

Разумная детализация. Различные участки игры отражены в правилах исключительно на том уровне детализации, который диктует приключенческий жанр. Сражения моделируются детально, исцеление ран — схематично, передвижение на большие расстояния — условно. Моменты, интересные для отыгрыша, описаны подробнее, чем игровая рутина.

Экономность. В правила вошло только то, что понадобится в игре обязательно, и не вошло то, что «в принципе могло бы пригодиться». Это связано с бесплатностью правил. Коммерческие системы построены по принципу «20:80» — 20% объема востребованы 80% ведущих, 80% объема нужны 20% ведущих. В «Мире Великого Дракона» есть только то, что *обязательно* понадобится 100% ведущих. Разумеется, в ней нет многого, что ведущим может понадобиться, зато есть ориентация на творческий подход и этот раздел.

Простота. Правила просты для понимания, применения и использования. Если что-то не могло быть описано простым правилом, в системе оно не описывалось. Насильственное описание сложного процесса через простые правила делало бы систему

некорректной — лучше честно перенести сложное на отыгрыш. В связи с этим все события игры делятся на две большие категории — то, что описано правилами исчерпывающе, и то, что правилами не описано вовсе.

Минимум бросков. В системе сделано многое для того, чтобы уменьшить число необходимых бросков кубиков. Броски требуются только тогда, когда в происходящем событии есть значительная доля случайности. В других случаях правила позволяют обходиться без каких-либо бросков.

Точность. Каждое правило описывает некую стандартную ситуацию и делает это исчерпывающе и точно. Что подразумевается под «стандартным», в каждом случае понятно интуитивно — условно-обыкновенный образ действий. В некоторых случаях область применения правил описана явно. Любые существенные отклонения от «стандартного» разрешаются ведущим при помощи правил и здравого смысла.

Непротиворечивость. В системе нет правил, которые конфликтуют с другими правилами. Это обеспечено построением системы «сверху — вниз», от ядра — к настройке. Система не содержит «заплаток», то есть правил, локально разрешающих конфликты вышестоящих правил.

Баланс. Система обеспечивает полное равновесие между любыми возможностями любых героев. Нет хороших и плохих классов, умений, оружия, характеристик. Не существует однозначно выигрышной «конструкции» персонажа. Разные возможности героя дают преимущества в разных ситуациях, но в целом сохраняют равноправие с другими возможностями.

Ядро

Знать, что такое ядро, необходимо, прежде всего, для того, чтобы пони-

мать, какие правила трогать *нельзя*. Ядро — это набор базовых правил системы, обеспечивающих ее баланс на низком «системном» уровне. В ядро входят следующие участки системы: базовые характеристики, их связь с умениями, боевые и дополнительные характеристики, правила создания и прогресса персонажа, правила боя и набор характеристик оружия. Для игр в жанре фэнтези к ядру относятся еще и основные правила для магии. Вмешиваясь в эти правила, ведущий рискует разбалансировать правила. Для настройки системы под нужды конкретного сеттинга или для отражения нестандартных возможностей персонажа этого не требуется.

Настройка

Настройка — это правила, ориентирующие систему на определенный игровой мир, определенную специфику игры или даже вкусы ведущего. Правила системы «Мир Великого Дракона», по сути, представляют собой настройку под некую среднефэнтезийную реальность. Ведущий может менять правила настройки, не опасаясь ухудшить и разбалансировать систему, при соблюдении некоторых несложных принципов. В настройку входят правила, описывающие дополнительные характеристики, расы, особенности, умения, призы, классы, заклинания, молитвы, а также оружие и доспехи. Модифицируя эти правила и создавая собственную настройку, полезно следовать вышеописанным принципам системы.

Характеристики

При включении в настройку способности, присущей всем жителям игрового мира в большей или меньшей степени, возможно, следует использовать дополнительную характеристику. Она не связана непосредственно с ядром, но ее присутствие диктуется спе-

цифрой мира и игры. В «Беловодье» такой характеристикой также является Чаровство.

Как правило, дополнительные характеристики нужны лишь в очень уж оригинальных игровых мирах. Например, если абсолютно всем в мире присуще владением магией, это можно отразить соответствующей характеристикой, как в «Беловодье». В мире, где важным и распознаваемым признаком является чистота крови, можно было бы ввести характеристику Благородство. Для игры по мотивам индийского эпоса можно было бы создать характеристику Каста. В целом, необходимость в дополнительной характеристике возникает редко, и, если без этого можно обойтись, то лучше обойтись.

Особенности

Особенность описывает определенное качество персонажа, которое не имеет смысла выражать через число. Оно либо есть, либо нет, его большая или меньшая степень проявления либо не возможна, либо не существенна для игры.

Особенность нужно создавать таким образом, чтобы в среднем она и не усиливала, и не ослабляла персонаж. Ее плюсы должны компенсироваться ее минусами. Кроме того, особенность должна как-то отражаться на образе персонажа. Смысл особенностей заключается именно в том, чтобы помочь игрокам разнообразить своих героев, а не в дополнительной игре с цифрами при их создании.

Особенность можно отразить, давая постоянные бонусы и штрафы к боевым и дополнительным характеристикам, а также давая бонусы и штрафы к базовым характеристикам в *определенных обстоятельствах*, то есть в конкретной игровой ситуации.

Особенности не должны предписывать игроку определенного пове-

дения и образа действий, их влияние на отыгрыш должно быть сугубо добровольным.

Умения

Умения — это наиболее удобный инструмент для отражения специфики персонажа, мира или сеттинга. Умение, как правило, отражает профессиональные способности героя, хотя может моделировать и врожденные качества.

Не любую способность или профессию можно и нужно отражать в виде умения. Во-первых, у этой способности должен быть четко выраженный эффект. Умение должно делать что-то конкретное, результат использования должен адекватно отражаться числом в диапазоне 1–20. Способность не должна быть слишком широкой, скажем, оно не должно определяться, как «Знание иноземных языков» — общими словами. Подобное умение лучше определить, как долю сведений, которые герой получает, слыша иноземную речь, шанс понять фразу на иноземном языке (шанс, что фразу героя поймет иноземец) или скорость чтения на конкретном языке. Во-вторых, умением может быть лишь способность, которую можно тренировать и развивать в приключениях и для которой имеет смысл это делать. Умение строить дома — способность полезная, но есть ли смысл в ее тренировке, и будет ли она развиваться не на стройке, а в походах и сражениях?

Разумеется, игрокам не стоит отказывать в желании выучить подобный навык. Для этого в правилах предусмотрены такие умения как «Ремесло» и «Знание», подробнее о которых рассказано в разделе «Рассмотрение действий персонажа». Эти умения содержат в себе потенциал для развития множества мирных навыков.

Создавая новое умение, необходимо отнести его к определенной группе. Если это не умение для нового класса,

то следует отнести его в группу «Общие». Из этого правила стоит сделать исключение, в том случае, когда умение является слишком редким для этого мира или специфичным. Например, это может быть какой-то редкий вид магии, которой одарен только один ребенок на миллион, или оборотничество. Такие умения лучше вынести в отдельную группу «Уникальные» и позволять развивать только тем персонажам, которые получили для этого сюжетные предпосылки.

Умение не должно быть слишком эффективным по своей сути, как, например, «умение» убивать взглядом. Оно должно быть сопоставимо по пользе с другими умениями системы. При создании умения необходимо проследить, чтобы оно было достаточно полезно уже при стартовом значении и не было чересчур мощным при больших значениях — надо представить себе возможности героя с различными значениями этого умения и оценить их сбалансированность.

Призы

Призы — это свойства персонажа, приобретаемые им в ходе приключений, которые не имеет смысла выражать в виде умений. Приз отражает свойство или способность, которая либо есть, либо отсутствует, не требуя выражения через числовой диапазон. Кроме того, призом может быть увеличение какого-либо параметра героя, который растет гораздо медленнее умений, и зависит не столько от тренировки конкретного навыка, сколько от общего опыта персонажа.

Следует учитывать, что герой получает призы достаточно редко — каждые 3-4 уровня, поэтому приз должен быть существенным улучшением способностей героя, иногда — переводить их на другой качественный уровень. Призы, которые даются на больших уровнях, должны быть эффективнее,

чем те, которые даются на начальных.

Приз может давать герою какую-то способность (как ночное зрение), улучшать базовые или боевые характеристики, давать доступ к новым умениям, менять действие прежних способностей (как призы для магов). Создавая приз, следует предусмотреть его комбинацию с другими призами, с особенностями и умениями, чтобы не внести дисбаланс.

Классы

Создавая новый класс, прежде всего, следует иметь в виду, что в конечном итоге способности героя определяются комбинацией особенностей, умений и призов. Класс при этом выполняет функцию ограничителя, который не допускает создания заведомо нелепых персонажей, а также определяет основной стереотип роли игрока.

При этом последнее значение — наиболее важное. Класс должен отражать специфичность роли, лучше всего, если он отражает определенную профессию, сословие или образ жизни. Класс должен быть выбран так, чтобы вызывать у игроков четкие ассоциации и охватывать какой-то распространенный стереотип. Например, для игры, действие которой разворачивается на море, подойдет класс «Моряк». Моряки — это не воры, не воины и не маги, у них свои навыки, свой стиль жизни, свой образ действий. Игрок быстро сможет придумать, как играть за моряка, что делать и к чему стремиться.

Для того, чтобы создать класс, надо продумать и описать пять умений, присущих только этому классу. Нужно определить, какие умения доступны персонажам этого класса и как на умения нового класса влияют доспехи. Например, для класса «Моряк» можно было бы описать умения «Навигация», «Гребля», «Такелаж», «Предсказание погоды», «Корабельное оружие», перекрыв практически все основные функ-

ции средневекового мореплавателя.

Вообще, возможность создать пять новых умений, ориентированных на какой-то тип персонажа — это хороший критерий для того, чтобы решить — нужен новый класс *в принципе*, или нет. Если для задуманного типажа не удастся придумать целых пять «профессиональных» умений, то, возможно, следует попытаться описать персонажа при помощи стандартных правил. Если морские путешествия занимают центральное место в приключении, например, это игра про пиратов, то класс «Моряк» необходим и будет востребован. В том случае, когда герои периодически совершают прогулки по морю, достаточным видится изучение умения «Знание навигации». В целом, умения «Знание» и «Ремесло» позволяют избежать создания новых классов и умений, наделяя стандартные классы необычными способностями.

В сценариях часто встречаются мирные персонажи: кузнецы, торговцы, аристократы — каждый из них представляет определенный типаж, но при этом он не обязан принадлежать к какому-то классу. Ведущему стоит понять самому и объяснить игрокам, что класс — это образ жизни и профессия для героя, искателя приключений, это не значит, что мир целиком состоит из воинов, воров, магов и жрецов. Чтобы оценить, каким образом герои могут взаимодействовать с персонажами, можно описать ключевые умения для их роли, например, значение умения «Торговля» для купца. Если же ситуация требует описания персонажа как полноценного героя, то ведущий может считать, что он не принадлежит ни к одному из классов, то есть, может без ограничений развивать только умения из группы «Общие», умения из остальных групп будут считаться неклассовыми.

Создав новый класс, следует позабо-

титься не только о необходимых умениях, но и о призах различного уровня, улучшающих или расширяющих возможности персонажа этого класса. Наконец, можно решить, не являются ли умения нового класса присущими какой-то из игровых рас, аналогично склонности хоббитов к воровским умениям или эльфов — к воинским.

Расы

Раса — это вид разумных существ или народность игрового мира. С точки зрения системы, раса — это часть правил для создания героя. Существенно, что в качестве расы имеет смысл описывать лишь те существа, которые могут быть героями. Для персонажей, управляемых ведущим, описание расы, как части правил, смысла, в общем, не имеет.

В описание расы необходимо включить особенности внешности, физиологии, поведения, культуры и моральных норм народности. Это описание должно быть достаточно полным для того, чтобы игрок мог ориентироваться на него во время игры. В то же время, одинаковые расы разных миров имеют различные культуры, поэтому правила содержат только общее описание, более конкретное следует вводить в том мире, в котором действуют герои. Для этой цели особенности рас разделены на *физиологические*, *культурные* и *географические*. Физиологические присущи абсолютно всем представителям расы, культурные зависят от мира и происхождения героя, а географические — от конкретного места проживания и связаны исключительно с игровым миром.

С точки зрения правил, для расы нужно определить минимальное и максимальное значения подходящих характеристик. Это необходимо для того, чтобы помочь игроку точнее описать своего персонажа, а также, чтобы

пресечь создание героев, явно несовместимых с образом своей расы. Например, из фэнтезийных романов известно, что ши обладают совершенной внешностью, а гномы — необычайно выносливы. И если игрок по каким-то соображениям создаст уродливого ши или хилого гнома, это будет явно противоречить достоверности игры и ее атмосфере. Поэтому правила вводят ограничения на минимальную Харизму для ши и минимальное Здоровье для гномов. Точно так же, в соответствии с образом «типичного представителя» расы, устанавливаются и верхние значения базовых характеристик.

Кроме изменения диапазона характеристик, расе можно приписать те или иные особые свойства — физиологические особенности. Например, ши лучше других видят ночью, а у орков — толстая дубленая шкура. Эти свойства можно подбирать на основе призов или создавать заново. Они не должны слишком сильно увеличивать игровые возможности героя — это создаст дисбаланс с возможностями других рас. Обычно расы имеют одну-две физиологических особенностей, одна из которых уравновешенна в виде «преимущество-недостаток», другая содержит только преимущество аналогично призу. Не следует также пытаться «уравновесить» слишком сильные возможности сильными же ограничениями — ничего, кроме неудовольствия игрока, это, в конечном счете, не вызовет.

В правилах для расы можно также отразить культурную особенность — склонность ее представителей к тем или иным видам профессиональной деятельности, как, например, у гоблинов — к воровству, а у эльфов — к воинскому мастерству. В этом случае следует включить в возможности расы выбор и развитие без ограничений одного умения из числа умений соответствующего класса.

«Оцифровывание» новой расы.

Следует рассказать более подробно о создании новой расы. Лучший метод — это придумать образ, а затем его «оцифровать», рассмотреть с точки зрения системы. Нужно представить внешность этой расы, ее особенные силы и слабости, роль в мире. И только затем описывать в игровых терминах.

Начать стоит с базовых характеристик. Прежде всего, ведущий должен помнить, что наиболее верный путь — сравнить характеристики с людьми, поскольку это наиболее «усредненная» раса. Первым делом необходимо выбрать *ведущую* характеристику, которая определяет образ всей расы. Так, орки прославились своей силой, поэтому характеристика Сила для этой расы лежит в диапазоне от 6 до 12. Затем определяется *важная* характеристика, лежащая в диапазоне от 5 до 10, для орков это Здоровье, что характеризует их как в среднем более крепких, чем люди. Наконец, нужно выбрать *отстающую* характеристику, значение которой будет между 1 и 8, как Интеллект для орков, что отражает тот факт, что их народ состоит более из воинов, чем из ученых.

Следующий шаг — описание физиологических особенностей новой расы. Обычно нечеловеческие расы имеют две такие особенности, одна из которых содержит в себе и достоинство, и недостаток, а другая — только достоинство. Орки имеют особенность «Замедленный метаболизм», которая развилась у них по причине проживания в степях и пустынях, эта особенность позволяет как медленнее терять хиты от ранений, так и медленнее их восстанавливать во время отдыха, то есть, содержит одновременно достоинство и недостаток. Также этой расе присуща особенность «Толстокожий», увеличивающая их броню — только достоинство.

Выбор занятия, которое является типичным для новой расы — культурной особенности — будет следующим шагом. С точки зрения системы это означает, что нужно выбрать, умение какого класса будет доступно для всех героев новой расы. Например, орки — прирожденные воины, благодаря своей силе и выносливости. Не каждый орк станет воином, некоторые откроют в себе талант шамана, торговца или даже мага, но каждый из представителей этой расы в детстве обучался воинскому мастерству, поэтому может свободно развивать одно умение из группы «Воинские» независимо от своего класса. В то же время орк из клана, традиционно обладающего магическим даром, может иметь культурную особенность, позволяющую выбрать одно из «Магических» умений.

Единственная особенность, вводимая ведущим по желанию — географическая. Она отражает влияние местности на жизнь героев, что выражается в бонусе +2 к тому или иному умению. Орки, живущие в пустыне и привыкшие терпеть ее тяжелый климат, получают географическую особенность «Выживание», то есть данное умение получает бонус +2. В том случае, когда игрок не выбирал это умение для своего героя, он все равно получает его, при этом стартовое значение будет выше на 2 пункта.

Создание необычной расы. Иногда возникает ситуация, когда игроки хотят создать для себя героев, принадлежащих к расам, намного сильнее отличающихся от человеческой, нежели орки и эльфы. В целом, правила описания расы сходные, но некоторые моменты необходимо прояснить.

Такие своеобразные расы как великаны, полудемоны или джинны могут быть введены в игру, но ведущему стоит очень внимательно отнестись к балансу их способностей. Базовые характеристики таких рас могут иметь

иные диапазоны. Чтобы не разрушить баланс игры, необходимо уравновесить их достоинства и недостатки. Сумма максимальных значений базовых характеристик должна равняться 80-ти пунктам. Например, Сила великанов может лежать в пределах от 7 до 14, их Здоровье находится в диапазоне от 6 до 12, но Интеллект всего лишь от 1 до 6, а Ловкость от 1 до 8, остальные характеристики не могут иметь значение больше 10, таким образом сумма верхних значений диапазонов оказывается равна 80.

Выбор физиологических особенностей делается таким же образом, как и для более стандартных рас. Если ведущий хочет подчеркнуть необычность новой расы путем приписывания ей множества физиологических способностей, то он может сделать это. Следует добавить к ее описанию несколько особенностей, содержащих в себе одновременно достоинство и недостаток. Физиологической особенностью расы, содержащей только достоинство, не может быть более одной.

Культурные и географические особенности выбираются так же, как и для других рас.

Полукровки. Если игрок хочет создать героя, который имеет родителей различных рас (наиболее популярные варианты — это полуэльф, полуорк и различные виды полудемонов), следует определиться, насколько сильно проявляет себя кровь его родителей. Если, например, полуэльф унаследовал в большей степени черты человека, но воспитывался среди эльфов, то может быть достаточным, с точки зрения системы, описать его как человека с культурной особенностью эльфа — возможностью развить одно умение воина, что объясняется эльфийским воспитанием. В том случае, когда игрок хочет создать себе «более эльфийского» полуэльфа, можно разрешить ему самостоятельно выбрать

для него особенности среди человеческих и эльфийских, ориентируясь на правило, изложенное выше — «не более одной физиологической особенности, содержащей только достоинство». То есть, для примера с полуэльфом, выбрать между «Обучаемость» и «Молниеносными рефлексами». Дети двух нечеловеческих рас, с точки зрения системы, описываются аналогичным образом, но сама возможность их появления на свет зависит от игрового мира и решения ведущего.

Суб-расы. Одним из штампов жанра фэнтези является наличие разнообразных суб-рас, таких как «темные» эльфы. В случае наличия такого персонажа можно описать его несколько отличную от основной расы внешность, культуру. С точки зрения системы, он может иметь иной диапазон значения базовых характеристик и особенности. Но рекомендуется сделать одну из особенностей расы единой для всех суб-рас, чтобы подчеркнуть их родство. Например, все суб-расы эльфов могут иметь особенность «Сильные ноги».

Особые способности. Иногда расы, особенно это относится к перенесенным в «Мир Великого Дракона» из других систем, могут иметь уникальные способности, сходные по своему действию с заклинаниями, которые можно применять небольшое количество раз в день. В этом случае стоит разрешить выбрать эти способности вместо малых молитв, руководствуясь при их применении соответствующими правилами, которые рассмотрены подробно в приложении «Молитвы».

Заклинания и молитвы

Создавая новые заклинания и молитвы, нужно соблюдать особенную осторожность. Магия отсутствует в реальном мире, поэтому оценить действие какого-то заклинания при помощи одного здравого смысла довольно сложно. Скорее, тут нужно отталки-

ваться не от моделирования реальных явлений, а от потребностей и баланса игры.

Каждое заклинание должно представлять собой четко определенную игровую функцию, то есть временно давать герою какую-то игровую возможность, которая точно и однозначно описана. Создавая новое заклинание, следует обратить внимание на его действие, а также доступность и ограничения.

По действию, с точки зрения игры, заклинание может служить для преодоления препятствий, получения информации, имитации умения, имитации оружия или доспехов, изменения боеспособности. Кроме того, заклинание может быть универсальным (например, «Телекинез») или традиционным, то есть типичным для сказок и легенд, («Превращение», «Невидимость»). Представлять, для чего конкретно предназначено заклинание, очень важно, чтобы случайно не нарушить баланс игры, создав слишком сильное или слишком слабое заклинание. Необходимо тщательно продумать возможные последствия использования заклинания в каких-то нестандартных условиях, для неожиданных целей — именно остроумные решения игроков чаще всего обнаруживают «дыры» в правилах. С другой стороны, заклинание не должно быть слишком узким, следует придавать заклинаниям некоторую степень универсальности.

Доступность заклинаний следует определять исходя из их эффективности. Например, при помощи заклинания «Паучьи лапы» можно преодолеть наземные преграды, но нельзя переправиться через реку. Зато и то, и другое доступно при помощи заклинания «Полет», следовательно, «Полет» — эффективнее. Лучше всего соотнести новое заклинание с уже имеющимися, обладающими сходными функциями.

Исходя из такого сопоставления, можно определить требования заклинания. Обычно сила заклинания зависит от степени развития соответствующего умения, поэтому даже низкоуровневый герой не будет излишне сильным, заполучив всю доступную ему магию на первых уровнях. Для самых мощных заклинаний, которые могут отразиться на балансе, требования к значению умения заметно выше — от 12 до 20 пунктов.

Ограничения необходимы для некоторых заклинаний, которые слишком сильны, чтобы разрешить использовать их неограниченно, но и ослаблять их нет смысла — игрок просто не будет ими пользоваться. Заклинания с кратким действием, такие, как «Огненная стрела», можно ограничить при помощи стоимости или материалов. Для заклинаний, имитирующих стрелковое оружие, наилучшим ограничением является именно материал, являющийся аналогом «боезапаса». Заклинания с длительным действием следует ограничивать при помощи поддержки, иногда к ней добавляются стоимость и материал. Молитвы могут иметь краткое действие либо длительное — в течение «цикла», не требуя при этом поддержки.

Компоненты заклинания, то есть необходимость произнести слова или сделать жесты — тоже важный ограничитель. Отсутствие в требованиях одного или обоих сильно увеличивает эффективность заклинания, особенно в условиях, где необходима скрытность и секретность. Все молитвы кроме великих имеют только компонент «С» — слова, великие молитвы также требуют для своего применения материалов. При создании новых заклинаний или молитв нужно определить, к какой школе или сфере они относятся.

Приемы

В некоторых случаях определенная цельная область знаний или комплексная система навыков дают человеку слишком разнообразные способности, чтобы их можно было однозначно и корректно описать одним лишь умением. В качестве примера можно рассмотреть акробатику. Она представляет собой как общую физическую тренировку, так и набор конкретных трюков. Если описать акробатику одним умением, будет совершенно непонятно, смог ли герой в конкретной ситуации выполнить сальто, встать на руки или пройти по канату.

Такие способности следует описывать при помощи сочетания умения и приемов. В целом, это похоже на систему магии, только вместо заклинаний описываются приемы. Каждый прием должен иметь четкое описание выполняемых действий и эффекта. Доступность приема для героев должна быть описана при помощи требований, которые могут включать в себя умения, базовые характеристики, уровень или другие приемы. Если прием требует сосредоточенности или мысленной концентрации — необходимо описать поддержку, используя соответствующие правила из раздела «Магия». Аналогично заклинаниям, приемы — это независимые знания, то есть герой должен учиться им в ходе приключений или их состав оговаривается при создании персонажа.

Для нашего примера можно создать умение «Акробатика» и описать для него приемы «Сальто», «Хождение на руках», «Хождение по канату», и т. п. В качестве требований для этих приемов можно использовать значения умения «Акробатика» и значения физических характеристик — Силы, Здоровья, Восприятия и Ловкости.

Кроме тех случаев, когда без приемов вообще не удастся реалистично

описать какой-то навык, приемы можно использовать для того, чтобы разнообразить использование обычных умений. Например, для оружейных умений можно описать приемы, включающие в себя финты, обманные движения, сложные фехтовальные комбинации, приемы борьбы и рукопашного боя.

Оружие

Оружие, описанное в правилах, четко сбалансировано таким образом, чтобы ни одно не давало однозначного преимущества. В разных ситуациях, в руках героев с разными способностями выгодным оказывается разное оружие, давая в среднем примерно равные возможности. Баланс не всегда выражается в боевых характеристиках, такое оружие как дубина или посох наиболее доступны и изготавливаются из подручных материалов, что является их несомненным плюсом. Поэтому, создавая новое оружие, прежде всего, следует ориентироваться на характеристики уже имеющегося в правилах.

Наиболее просто создание оружия, уже относящегося к описанным в правилах видам. В этом случае нужно только сопоставить новое оружие с образцами из соответствующей группы. Довольно часто нужно просто создать оружие, являющееся улучшенным вариантом стандартного в результате мастерства оружейника или волшебных свойств. При этом нужно просто приписать новому оружию какие-то бонусы к его характеристикам.

Сложнее создать новый вид оружия. Следует придерживаться следующего, чисто игрового, правила: чем оружие проще в обращении, доступнее и быстрее, тем меньший ущерб оно наносит.

При описании нового оружия следует придерживаться следующих правил: параметр «сила» должен быть не меньше 3, бонус атаки и ШКУ находиться в

диапазоне от 1 до 5, ПД атаки не должно быть меньше 3, ПД перезарядки не должно быть меньше 1. Для определения бонуса атаки можно описать словами удобство использования оружия, где 1 — «очень неудобно», а 5 — «очень простое в обращении оружие», аналогичным образом описывается частота нанесения критических ударов, 1 — «очень редко», 5 — «очень часто». Наиболее эффективный и часто применяемый вид удара определит тип оружия и соответствующую ему таблицу критических ударов: колющее, режущее, рубящее, тупое. Необходимо причислить оружие к одной из групп: военное, простое, метательное, стрелковое — для его успешного применения будет использоваться соответствующее умение. Следует помнить о том, что возможность держать оружие одной рукой — это преимущество, поэтому хват оружия тоже нужно сопоставлять с его эффективностью.

Ущерб оружия следует описывать формулой NkM , где N — число кубиков, а M — число граней кубика. Минимальный ущерб должен составлять $k4$, число кубиков, которыми определяется ущерб, не должно быть больше 3. При определении числа кубиков, которыми будет определяться ущерб, важно помнить, что чем больше N , тем выше бронейность оружия и вероятность значений ущерба, близких к средней величине.

Доспехи

Аналогично созданию оружия, новые доспехи следует сопоставлять с доспехами, уже имеющимися в правилах. Необходимо описать каждый конкретный элемент доспехов, закрывающий определенную часть тела: корпус, голову, руки, ноги. Отдельному элементу стандартных доспехов, не обладающих магией или особыми свойствами, нужно приписать значение парамет-

ра «броня» от 1 до 9, если это доспехи корпуса, и от 1 до 6 для других частей тела.

Для более детального и реалистичного боя можно приписать каждому элементу доспехов значение параметра «броня» против каждого из четырех типов ударов. Например, кольчуга хороша против режущих ударов, не особо эффективна против рубящих и колющих и почти бесполезна против тупых. Это можно отразить, записав ее параметр «броня» в виде 5/3/3/1. Это увеличивает реалистичность боя, а также делает полезным применение неосновных ударов оружием, описанных в разделе «Проведение боя».

Также следует отнести элемент доспехов к определенной группе, которая показывает, можно ли надевать этот элемент вместе с другими. Сочетание доспехов возможно только на корпусе. Там элемент доспехов может относиться к одному из трех «слоев»: кожанка, кольчуга, латы. Определить, как элемент сочетается с другими, можно исходя из материалов и конструкции.

Монстры

Для того, чтобы создать персонажа, походящего на героев, обычно не требуется дополнительных правил. Все правила, по которым создается герой, справедливы и для персонажей ведущего. Однако в игре героям могут встретиться разнообразные монстры и чудовища, не похожие ни на людей, ни на эльфов.

Прежде всего, следует придумать, как монстр выглядит, какие у него размеры, строение тела, особенности внешности. Надо решить, является ли он разумным и в какой степени, способен ли к общению. Полезно заранее решить, какой у монстра характер и есть ли особенности поведения.

Как правило, монстры проявляют себя в сражениях с героями, поэтому

наиболее важным для их создания является продумывание боевых характеристик. При описании боевых характеристик монстра можно опираться на правила создания героев, но можно определить все характеристики непосредственно. Следует указать значения Интеллекта, Восприятия, ПД, хитов, критических хитов, защиты, брони и уровня, который считается равным стойкости. Отдельно необходимо записать все типы атак, которые может применить монстр, полностью указав их характеристики.

Довольно часто чудовищам придают необычные или волшебные свойства. В этом случае их необходимо описать как заклинания, приемы боя или просто в виде текста. Часто необходимо учесть, как необычные способности или природа монстра влияют на его боевые характеристики. Например, мертвецы могут не иметь критических хитов, многоножка игнорировать критические события, вызывающие падение, тролли — каждый раунд восстанавливать хиты, и тому подобное. Если монстр принадлежит к тому или иному виду, таким как нежить или демоны, он также будет иметь все свойства, характерные для этого вида.

Психология игры

Ролевая игра — это, прежде всего, общение между всеми ее участниками. На игру распространяются все правила и закономерности, справедливые для общения между людьми вообще. О них достаточно дотошный ведущий или игрок может прочесть в популярных или специальных книгах по психологии. Однако некоторые моменты, явно имеющие отношение к психологии, являются исключительно частью ролевой игры. Самые основные из них и рассмотрены ниже, очень кратко, но достаточно, чтобы сформировать представление о них. Так как руково-



дителем игры является ведущий, все эти рекомендации адресованы к нему, хотя знать их полезно и игрокам. Некоторые разделы не содержат рекомендаций, их назначение — сообщить о том, что такая проблема существует, и ведущий обязательно столкнется с ней, а конкретные способы решения этой проблемы остаются за ведущим.

Общее понятие игры

Прежде всего, следует понять, с насколько важным и всеобъемлющим явлением сталкиваются участники ролевой игры. Для начала рассмотрим само понятие игры, которое очень широко. Игра — это все, что делается понарошку, не по-настоящему. Человек не всег-

да осознает, что играет, хотя значительная часть его повседневных занятий в той или иной степени является игрой. Розыгрыш, флирт, притворство — все это можно назвать игрой.

Игра, это не столько конкретный процесс, сколько особое состояние сознания. В игре и вне игры человек ведет себя по-разному. В жизни его поступки определяет множество ценностных категорий, таких, как мораль, нравственность, законы, отношения с окружающими. В игре же он принимает решение лишь на основе правил игры и игровой этики. Например, человек, стреляющий в живого человека и в очень похожую на живого человека куклу, в обоих случаях совершает

одинаковые действия. Воспринимает же их он по-разному. Для того, чтобы началась игра, даже не обязательно что-то делать, достаточно «переключить» сознание. Например, по пути на работу можно просто вообразить, что Вы — иностранный резидент, и для Вас немедленно начнется игра.

Игровое и неигровое сознание могут вступать в конфликт, создавая дискомфорт для человека. Скажем, если кто-то считает, что идет на маскарад, и одевается в костюм Пьеро, а попадает на деловой семинар, он будет чувствовать себя, как минимум, неловко. Если человек, выстрелив в манекен, обнаружит, что это был живой человек, ему грозит расстройство психики. Для того, чтобы избежать конфликтов между игровым и неигровым состояниями сознания, нужно соблюдать очень простое условие: человек должен всегда иметь точную информацию о том, играет он в данный момент или нет. Если в игру вовлечены несколько человек, они должны быть в игре или вне ее одновременно.

Отношение к игре

Для ролевой игры понятие об игре, как состоянии сознания, очень важно, так как действие игры — это события, которые происходят в вымышленном мире. Этот мир и его обитатели гораздо больше похожи на реальный мир и реальных людей, чем может показаться. Герой игры — это личность, которая совершает определенные поступки. При этом нужно понимать, что оценка этих поступков не должна выноситься за рамки игрового мира.

Часто можно столкнуться с ситуацией, когда в ходе игры один герой совершил некорректный поступок по отношению к другому. В результате игрок, являющийся «хозяином» пострадавшего героя, обижается, и всякое удовольствие от игры пропадает. Это и есть конфликт, возникающий при

столкновении игрового и неигрового состояний.

Для того, чтобы избежать подобных конфликтов, ведущий может поддерживать отношение к игре, как чему-то несерьезному и веселому, где все происходит понарошку и ни к чему самих игроков не обязывает. Никогда не следует забывать, что происходит именно игра. Скажем, в случае с обидой игрока на действия другого по отношению к его герою, ведущий может посмеяться над ситуацией, пошутить, показать «пострадавшему» игроку, как интересно отыграть обиженного героя в игре.

Полезным приемом в случае подобных конфликтов может быть следующее: ведущий описывает обоим игрокам конфликтную ситуацию, в которой участвовали их герои, со стороны и в комической форме. При этом он передает ситуацию так, как если бы игроки были зрителями в кино, а их герои — актеры на экране. Этот прием (психологи называют его диссоциацией) очень четко разделяет игровое и неигровое состояния сознания, снимая внутренний конфликт игрока.

Роли в игре

Роль — понятие не менее общее, чем игра. Ролью мы называем следование определенному стереотипу поведению в какой-то ситуации. Самым обычным примером роли является игра актера на сцене театра — его «поведение» предписано текстом пьесы и любой актер, исполняющий ту же роль в той же пьесе, будет действовать тем же образом. Однако роли встречаются в нашей жизни гораздо чаще, чем спектакли. Продавец и покупатель, начальник и подчиненный, студент и пассажир — все это роли, свойственные нам в повседневной жизни. Один и тот же человек ведет себя по-разному, находясь в роли покупателя, подчиненного или пассажира, линия его поведения пред-

писана обстановкой и ролью.

Понятия роли и игры тесно связаны. Большинство игр являются ролевыми, исключение составляют только азартные и логические игры. «Салочки» — это игра в преследователя и преследуемых, военные учения — игра в участников боевых действий, даже спортивные состязания можно отнести к ролевым играм по некоторым признакам.

Все это важно для понимания роли собственно в нашей ролевой игре. Помимо описания личных качеств героя необходимо определить его роль. Так же, как в магазине роли находящихся в нем людей (продавец и покупатель) определяются их задачами, в ролевой игре роли следуют из задач игроков. Готовым шаблоном для определения ролей являются классы. Однако игрок может уточнить или изменить смысл своей роли. При этом совершенно не обязательно менять или дополнять правила, описывать новые умения и способности. Нужно только желание игрока и согласие ведущего. Например, игрок хочет быть шпионом. Такого класса нет, но для принятия роли достаточно простого осознания ее, игрок в результате будет действовать, как шпион, а ведущий — учитывать его роль во время игры.

Полномочия ведущего

Ведущий — полноправный хозяин игрового мира. Однако для игры крайне важно, чтобы игроки не замечали этого. Ведь для их героев никакого ведущего не существует, они просто живут в своем мире, подчиняясь его законам. Важно понять, что каждое явное вмешательство ведущего в игру означает нарушение этих законов.

Игроки воспринимают решения ведущего, как несправедливые (т. н. мастерский произвол), в тех случаях, когда ведущий пытается облегчить себе жизнь за счет игроков, ставя их в

невыгодные условия. Наиболее частые случаи таких решений это «спасение» от игроков важных персонажей, лишение героев возможности уклониться от неприятных (но нужных для игры) событий, пресечение альтернативных действий, которые позволяют обойти запланированные ведущим препятствия, просто запрет на действия, не предусмотренные сценарием.

Ведущий должен стараться избегать подобных моментов. В перечисленных ситуациях он должен либо внести изменения в сценарий, либо влиять на игру тоньше. У него есть достаточно возможностей, чтобы изменить ход событий игры воздействием, которое выглядит, как независимое, как проявление особенностей мира. Для этого достаточно приложить немного больше фантазии и труда.

Свобода воли героя

В игре может встретиться ситуация, когда герой должен совершить какие-то действия вне зависимости от желания игрока. В результате игрок частично или полностью передает контроль над своим героем ведущему. Как правило, это происходит в результате открытого или неявного воздействия на сознание героя. Самыми типичными случаями этого является использование персонажами ведущего таких навыков, как «Общение», заклинаний «Дружба» и «Внушение». Кроме того, это могут быть случаи, в которых большинство обычных людей испытывают страх, панику, любовь или другие сильные эмоции, которые заставляют их совершать или не совершать определенные действия. В таких случаях игрок может ощущать недовольство и дискомфорт, может вступить в спор с ведущим.

В общем случае указание ведущего в форме «ты делаешь то-то» нарушает неявное, но очень важное правило игры. Оно заключается в том,

что игрок признает право ведущего распоряжаться в игровом мире всем, кроме собственного героя. Причем, чисто формально, ведущий имеет право управлять героем, так как «ведущий всегда прав». Однако надо понимать, что эта ситуация с точки зрения игрока несправедлива. Он-то не может на время сместить ведущего с его «поста» и контролировать игровой мир! Таким образом, ситуация, в которой игрок не полностью властен над своим героем, требует от ведущего особого внимания и такта.

Дискомфорт игрока можно уменьшить следующими способами. Во-первых, есть возможность просто договориться с игроком об образе его действий, пока герой находится под внешним контролем. Во-вторых, вместо прямого указания, что герой должен делать, можно поставить героя в какие-то условия (описать, что герой может делать), при которых окончательное решение о конкретных действиях остается за игроком. Примером такого подхода является молитва «Страх». В этом случае игрок не спорит с ведущим, а переключается на решение прежних задач в новых условиях.

В тех редких случаях, когда перечисленные подходы невозможны и ведущий вынужден управлять героем полностью, как собственным персонажем, дискомфорт игрока можно уменьшить, описывая его действия со стороны, то есть не в виде «ты делаешь то-то», а «вы видите, как <имя героя> делает то-то». Игрок при этом воспринимает руководство своим героем не как насилие и несправедливость, а как интересное зрелище, переходя в роль зрителя.

Договор с игроками

С точки зрения игроков, действие игры — это сочетание жизни в вымышленном мире и событий составленного заранее сценария. Это само по себе со-

держит некое противоречие. С одной стороны, герои могут делать все, что им вздумается. С другой — игра заключается в том, чтобы пройти сценарий. Если ведущий написал сценарий с учетом того, что игроки предпримут определенные шаги, а игроки стали действовать иначе, труд ведущего пропадет даром. Конечно, ведущий, как «хозяин» игрового мира, может поставить героев в такую ситуацию, что они будут вынуждены пройти сценарий. При этом, скорее всего, игроки расценят это решение, как мастерский произвол, то есть превышение неких неясных полномочий. Поэтому гораздо лучше, если ведущий просто договорится с игроками о том, что они честно будут стараться проходить сценарий и не будут заставлять ведущего зря тратить время.

Честную договоренность с игроками можно использовать не только для сочетания свободы поступков и стремления пройти сценарий, но и в большинстве других случаев, когда требуется сотрудничество игроков и ведущего. Договор часто намного эффективнее, чем оказание ведущему давления на героя через игровой мир.

Атмосфера игры

Атмосфера игры — это особое ощущение, которое возникает у игроков во время игры, специфическое настроение, постоянное чувство, набор эмоций. Например, игра может идти весело и шутливо, а может проходить в мрачной и тревожной атмосфере. Атмосфера игры может быть частью стиля вождения, принадлежностью конкретного сценария или диктоваться текущим моментом. Умение менять атмосферу игры — важная способность для ведущего.

Хорошо созданная атмосфера помогает делать более яркие описания, стимулирует фантазию героев и даже влияет на образ их действий. Атмос-

фера создается при помощи трех вещей — текущей лексики, поведения ведущего и событий игры. Все эти факторы должны работать сообща, иначе получится непонятный эффект. Например, герои видят страшное отвратительное зрелище — повешенного. Если ведущий опишет это весело и с прибаутками, ужастик может превратиться в черную комедию. Если ведущий и добивался такой атмосферы, то все прекрасно, но если он хотел сделать именно ужастик, то описание надо выполнить мрачным тоном и трагическими словами.

Начинающим ведущим рекомендуется продумывать атмосферу игры заранее, целиком на один сценарий, это достаточно несложно. После того, как ведущим будет усвоено «чувство атмосферы», он может регулировать ее в процессе вождения.

Атмосфера игры может быть разрушена игроками. Иногда этого достаточно, чтобы испортить удовольствие от целого дня игры. Если ведущий недостаточно искусен в поддержании атмосферы, он может просто договориться с игроками о том, что они играют в той атмосфере, которую он опишет для текущей игры. Но можно и пойти навстречу игрокам, уловить настроение, с которым игроки пришли на игру, и провести ее в том же ключе.

Проблемы вождения

В этом разделе описаны некоторые наиболее типичные проблемы, с которыми сталкивается каждый ведущий при проведении ролевой игры. В отличие от раздела «Психология игры» тут рассмотрены сложности не психологического, а технического характера. Проблемы, о которых рассказано ниже, обычно связаны с ходом игры и ее организацией. По каждой проблеме описан один или несколько способов ее разрешения, однако ведущему

рекомендуется не ограничивать себя изложенными ниже советами, а подходить к этим проблемам творчески, стараться придумать лучшее для каждой конкретной ситуации решение.

Ведущий и правила

Ролевая игра — занятие свободное и творческое, в ее основе лежит фантазия и воображение. Поэтому любой ведущий должен ясно осознавать, что правила в ролевой игре совсем не то же самое, что правила в других играх. *Ведущий не следует правилам, а использует правила.* В ролевой игре правила — это инструмент, который помогает ведущему создавать реалистичный отклик игрового мира на действия героев.

Тут ведущий может столкнуться с одной проблемой. Правила — это балансир любой игры, отчасти — способ мышления игроков. Если ведущий явно нарушает правила, доверие игроков к нему утрачивается. Однако если ведущий будет все время строго следовать правилам, это сильнейшим образом ограничит его творческие возможности. При таком подходе в игре будет происходить только то, что описано в правилах, ведь любое отклонение создает спорную ситуацию, разрешить которую с помощью правил невозможно.

Для решения этой проблемы можно руководствоваться следующим принципом: правила описывают лишь некие *стандартные* ситуации. Условия бесспорного применения того или иного правила следуют из описания правил и обычно не вызывают вопросов. Любое отклонение от этих условий создает *нестандартную* ситуацию, которую правила описывают не полностью или совсем не описывают.

Если какая-то ситуация не описана в правилах, это не означает, что она не может произойти в игре. Это означает только, что ведущий должен принять

решение самостоятельно, опираясь на здравый смысл и наиболее общие правила системы. Практически любую ситуацию можно достаточно реалистично смоделировать, используя только чеки на базовые характеристики, конструируя мини-игры или применяя броски кубиков без связи с характеристиками героя.

Баланс игры

Игровой баланс — это понятие, которое часто упоминается при обсуждении ролевых игр. Часть этого понятия относится к правилам, часть — к процессу вождения. Под балансом правил понимают равновесие между разными возможностями героя и способностями различных героев. Баланс вождения — это справедливость игры и равновесие между усилиями игроков по решению задач игры и вознаграждением, которое они получают. Если за баланс правил отвечает ролевая система, то за балансом собственно игры должен следить ведущий.

Как связаны баланс правил и игры? Например, заложенное в правила равновесие между возможностями воина и мага основано на каком-то среднем количестве магии и сражений в игровом мире. Если игра происходит в мире, где магия почти не эффективна, маг останется не у дел, его возможности будут несправедливо урезаны. Точно так же воспримет ситуацию воин, если в игровом мире все чудища могут быть убиты только при помощи магии, а его воинское умение окажется бесполезным.

Ведущий должен следить, чтобы у игроков была возможность равноценно использовать возможности своих героев, никто не чувствовал себя несправедливо ущемленным. Разумеется, это не значит, что так должно быть постоянно, полезно и интересно допустить отклонение баланса в ту или иную сторону. Но оно должно быть

скомпенсировано впоследствии, так, чтобы в целом каждый игрок ощущал свою важность и полезность.

Вознаграждение игроков

Все участники игры принимают в ней участие ради удовольствия. Но удовольствие от игры — вещь не простая, чтобы разобраться в этом, нужно задуматься над проблемой вознаграждения. В таких играх, как ролевые, большое значение имеет адекватное вознаграждение игроков. Вознаграждение — это любая польза, извлеченная человеком из игры. Является ли удовольствие от *процесса* игры адекватным вознаграждением? Для маленьких детей это так, но взрослому игроку этого недостаточно, ему необходимо получать удовлетворение и от *результата* игры.

В большинстве игр (не ролевых) результатом является победа одного игрока или группы игроков над другими. Ощущение себя победителем в этом случае и является вознаграждением. В ролевой игре такого результата быть не может — все игроки работают в одной команде над общей задачей. Конечно, успешное прохождение сценария можно считать победой. Но игрок прекрасно понимает, что эта победа — просто уступка ведущего, если считать его противником игроков. Слишком сильно зависит успех игроков от решений ведущего.

В таких обстоятельствах наиболее адекватным вознаграждением является рост возможностей героя. Сюда входит и более совершенное оружие, и деньги, и общественное положение в игровом мире, и рост мастерства и профессионализма. Все это позволяет герою решать текущие задачи быстрее и эффективнее, а также браться за те задачи, которые прежде были для него невыполнимы.

Механизмы увеличения возможностей героя заложены в правилах,

однако ведущий должен внимательно следить за тем, как игроки оценивают результаты прошедшей игры. Если игрок считает, что его герой получил меньше, чем заслужил, это надо отметить и учесть в будущем, возможно в следующий раз вознаградить больше. Важно, чтобы такое недовольство не повторилось, иначе игрок быстро потеряет интерес к игре и заразит своим настроением других игроков.

Знания игрока и героя

Сопоставление знаний, которыми обладают об игровом мире игрок и его герой, представляет собой определенную проблему во время игры. Невнимательное отношение к ней может вызвать конфликт между игроком и ведущим.

Например, герой по сюжету в первый раз сталкивается с каким-то монстром, никакой информации о его особенностях у героя быть не может. Однако, игрок из «Бестиария» знает, что монстр ядовит, и заранее принимает противоядие. В этой ситуации ведущий может обвинить игрока в плохом отыгрыше, а игрок придумать тысячу обоснований предусмотрительности своего героя. Похожая проблема может возникнуть при игре по популярным мирам, книгам или фильмам, из которых игрок может получить «слишком полные» сведения о тайнах игрового мира.

Лучший способ освободить игру от подобных конфликтов — обеспечить герою большее знание о мире по сравнению с игроком. В целом, это не сложно, игрок ведь все равно не знает, как стрелять из лука и колдовать, а герой все это умеет, так что это как раз нормальная ситуация. Таким образом, нужно скрыть от игроков ту информацию, которая недоступна героям, руководствуясь принципом «игрок не может знать больше героя». Важным моментом тут является честная дого-

воренность об этом порядке вещей с игроками. Ведущий заранее предупреждает игроков, что знания их героев о мире ограничены таким-то образом. Тогда такая договоренность становится неформальным правилом, которое игроки учитывают при игре.

Конечно, если игрок уже обладает какой-то информацией о мире, ведущий не может заставить его забыть ее или потребовать не пользоваться ей. Такую информацию лучше сделать доступной и для его героя, разумеется, в пределах жанра игры. Игрок может отлично знать принцип действия воздушного шара, но если воздухоплавание в игровом мире не открыто, то такое знание игрок использовать в игре не может, и герой им не обладает.

Итак, если ведущий желает, чтобы в его мире были какие-то тайны, он должен построить игру на той информации, которой у игрока нет. Лучший способ сделать это — просто придумать самому все, чего игроки знать не должны.

Проблема упоминания

Важной проблемой вождения является обеспечение адекватной реакции героев на события, упоминаемые ведущим. Самой яркой иллюстрацией этого является такое описание ведущего: «Посреди комнаты на столе стоит стакан». Можно быть уверенным, что маг проверит стакан на волшебные свойства, вор примется искать вокруг него ловушки, и, скорее всего, его прихватят с собой, посчитав ключом к прохождению сценария. Другой пример: ведущий хочет устроить героям неожиданную засаду. Он объявляет им: «Вы видите впереди поворот дороги. Ваши действия?» Наверняка, герои решат миновать этот поворот дороги каким-то необычным способом или, как минимум, выстроятся в боевой порядок, наденут доспехи, зарядят арбалеты и обнажат мечи. Как быть в этой ситуа-

ции, ведь очевидно, что нормальный человек не будет искать ловушки под каждым стаканом, а отряд не может приходить в полную боеготовность перед каждым поворотом?

Первое решение этой проблемы состоит в повышении уровня игроков. Хороший игрок находит удовольствие в логичном и естественном отыгрыше, но для этого ведущий должен обеспечить игрокам большее вознаграждение за отыгрыш, по сравнению с оптимальными игровыми действиями.

Второй способ решить эту проблему — перегрузка описаний деталями, и придание описаниям большей подробности. Если описать комнату, где по столам расставлены десятки стаканов, игроки не будут уделять внимание каждому. Сюда же относится «ложная тревога», когда ведущий оставляет игроков со всеми их предосторожностями в дураках. В этом случае за поворотом дороги вместо засады может оказаться развеселый пикник в самом разгаре, одинокий нищий или просто ничего.

Третий вариант заключается в сознательном умалчивании о предмете или событии, которые в обычной обстановке действительно бы не привлекли внимание. Вместо полного умолчания можно упомянуть этот момент вскользь или в составе описания чего-то другого. Например, можно сказать, что комната уставлена разной посудой, в то время как при тщательном изучении герои могли бы найти там какой-то важный для сценария стакан.

Секретные заявки

В игре достаточно часто возникает ситуация, когда герой желает выполнить какое-то действие тайком от остальной группы. Такие заявки обычно делаются таким образом, чтобы остальные игроки их не слышали. Короткую заявку можно сделать на ухо

ведущему или при помощи записки. Если заявка длинная и сложная, можно ненадолго отойти с ведущим в сторону от остальных игроков.

Проблема, возникающая в этом случае, такова: как только один из игроков начинает шептаться с ведущим, другие игроки это немедленно замечают, и могут попытаться разгадать смысл секретной заявки, как при помощи игровых действий, так и путем банального подслушивания. При этом открытые действия героя никаких оснований для подозрительности могут и не вызывать. Налицо использование в игре информации, полученной вне игры.

Справиться с этой проблемой можно достаточно простым способом: ввести секретные заявки в обычную практику и предлагать их игрокам не только в тех случаях, когда сами они хотят скрыть свои действия от товарищей, но и вообще во всех случаях, когда действия героя явно не заметны окружающим или не имеют однозначного смысла. Обычно к таким действиям относятся различные виды наблюдения и выполнение заклинаний без компонентов.

Герой ведущего

Некоторые ведущие любят включать в группу собственного героя, на тех же правах, что и героев игроков, не понимая, что это может вызвать целый ряд психологических проблем. Но ведь ведущий играет за персонажей, почему ему нельзя точно так же играть за своего героя? Где грань, которая отделяет персонажа от героя, принадлежащего ведущему? Различие проходит в отношении к этому персонажу игроков.

Несложно заметить, что герои относятся друг к другу иначе, чем к персонажам. Например, убийство героем персонажа дело обычное, а вот убийство одним героем другого — как правило, очень редкий случай. Герои воспринимают друг друга, как членов одной

команды, коллектив, любой персонаж для них — внешний фактор.

Если ведущий создает своего героя по тем же правилам, что и игроки, играет за него, участвует в жизни группы, принимает решения, он тем самым создает для игроков довольно серьезную проблему: как относится к нему, как к персонажу или как к герою? С одной стороны, игроки видят перед собой типичного героя. С другой — за него играет ведущий, а это уже признак персонажа. Поэтому любой игрок будет воспринимать такого героя как минимум двойственно.

Как бы хорошо и честно ни играл за такого героя ведущий, игроки никогда не будут считать его равным по возможностям своим героям. Сам факт существования этого героя будет рассматриваться ими, как нечто несправедливое. В этом, действительно, содержится некое покушение на «права игроков». Их-то герои находятся в равных условиях, в честном соревновании, в то время как герой ведущего имеет невообразимое преимущество рядом с ними — у него знания о мире, принадлежащие ведущему!

Ведущим не рекомендуется заводить себе собственных героев, это выглядит нечестным. Кроме того, это сильно отвлекает от прямых обязанностей ведущего. Если ведущему необходимо постоянно влиять на игру через персонажа, то такой персонаж не должен иметь черты героя, в частности — не должен надолго задерживаться в группе. Ему следует приписать какие-то иные, нежели у героев, мотивы участия в приключении, не начислять опыт и не делать полноправным членом команды игроков.

Целостность группы

Одной из проблем начинающих игроков и ведущих является сохранение целостности группы. В силу событий игры или обстоятельств игроков, мо-

жет возникнуть необходимость разбить группу на две или больше частей, причем не временно, а на длительный период. Прежде всего, ведущему следует иметь в виду, что это нежелательно — разделение группы порождает ряд технических и организационных проблем.

Разделение группы из-за игровых событий ведущий может спланировать или предусмотреть. В этом случае ситуация находится в его руках и серьезного ущерба игре не наносит. Временное выбывание из игры игроков по независящим от них жизненным обстоятельствам может помешать сильно, но от ведущего никак не зависит. Но вот предотвращение разделения группы из-за конфликтов между игроками целиком зависит от ведущего и является важным элементом вождения.

Если в задачу ведущего входит поддержание целостности группы, он должен позаботиться о том, чтобы группа представляла собой команду, сплоченный коллектив, связанный воедино дружескими или профессиональными отношениями. Прежде всего, это можно обеспечить путем формирования целей, которые стоят перед каждым из героев. Ведущий должен обеспечить их общую направленность и непротиворечивость. Далее, важно подчеркивать объединяющие героев отношения при помощи контекста игровых описаний. Это могут быть чувства и эмоции, которые ведущий иногда приписывает героям, общение с персонажами, их отношение к группе и отдельным героям. Наконец, ведущий может договориться с игроками о том, что они постараются действовать совместно, из соображений экономии времени и труда ведущего.

Разделение группы

Обычно и ведущему, и игрокам удобнее, когда вся группа действует сообща, и герои постоянно находятся

вместе. Однако такой образ действий реалистичен лишь в опасных для одиночек местах: в походах и обследованиях подземелий. В безопасных местах, таких, как город, группа может разбиться на несколько более мелких компаний или на отдельных героев, которые будут действовать независимо.

Технически вождение группы по частям проблем не вызывает — с каждой частью группы игра ведется так же, как и с группой целиком. При этом возникает только одна сложность — пока ведущий занимается одной частью игроков, все остальные ничем не заняты и могут начать скучать.

Для пресечения скуки рекомендуется заранее узнать у текущей части группы, будет ли она держать свои действия в секрете от всей группы или впоследствии все станет известно и другим игрокам. Если текущая часть группы играет «открыто», что происходит в большинстве случаев, то ожидающие своей очереди игроки могут наблюдать за ее отыгрышем, что интереснее, чем просто ждать своей очереди. Также свободным в данный момент игрокам можно поручить несложные отыгрыши за маловажных персонажей, типа продавцов или прохожих.

Если одна часть группы играет секретно от другой, полезно, прежде чем целиком заняться ее вождением, загрузить остальных игроков решением какой-то задачи, требующей длительного обсуждения.

Различная активность игроков

Как правило, разные игроки проявляют различную активность во время игры. Инициативный игрок делает больше заявок, получает больше ответов и, таким образом, может занять больше внимания ведущего, чем игрок пассивный. Однако рекомендуется во время игры стараться уделять всем

игрокам по возможности одинаковое внимание.

Не стоит сдерживать активных игроков, хотя иногда это можно делать, если один игрок начинает мешать всем остальным. Вместо этого лучше сознательно обращать больше внимания на малоактивных игроков. Это не означает, что их нужно теребить, требуя заявок. Гораздо лучше часть очевидных действий, таких, как наблюдения, делать за них.

Нужно также учесть, что активный игрок детализирует и «уплотняет» вокруг себя игровой мир, делая его более ярким и реалистичным. Поэтому можно иногда вовлекать пассивного игрока в «зону действия» активного, тогда для него появится больше поводов для реакции и заявок.

Отыгрыш характеристик

Достаточно часто игрок может перестать обращать внимание на значение своих характеристик во время отыгрыша, вспоминая о них только тогда, когда нужно выполнить чек на одну из них. Это явление может возникнуть из-за неопытности игрока или из-за противоречия между образом своего героя, сложившимся у игрока, и характеристиками героя.

Почему возникает подобное противоречие? Выбирая параметры героя, игрок может исходить не из личного представления о нем, а из соображений эффективности героя, доступности тех или иных возможностей. На этапе создания это противоречие кажется игроку незначительным, но при игре оно может проявиться в том, что игрок, который имеет у себя в голове свой образ, и ведущий, который ориентируется на характеристики героя, по-разному представляют себе результаты тех или иных действий героя. Это может спровоцировать споры и конфликты во время игры.

Для того, чтобы избежать подобных конфликтов, ведущему следует постоянно сверять свое представление о герое с образом, имеющимся у игрока. Иногда ведущему следует уточнить или исправить свое представление, иногда необходимо скорректировать образ, хранимый игроком. Это можно осуществить путем включения в описание действий героя эпитетов, относящихся к его характеристикам. Например, про героя с высокой Ловкостью можно сказать, что он проскользнул куда-либо, а про героя с низкой Ловкостью — что он неуклюже протиснулся и т. п. Не обязательно требовать подобных описаний от игроков. Если ведущий сам будет пользоваться этим приемом, то и игроки, вероятнее всего, переймут его для описания своих действий.

Развитие умений

Одной из самых частых проблем развития героя является проблема роста умений. Игроки стараются развивать важные умения по очереди, например, на первом уровне все очки вкладываются в «Критический удар», а на втором — в «Военное оружие». Самым оптимальным вариантом оказывается ввести ограничение значений умений по формуле «Уровень персонажа + 4», указанном в правилах, для плавного развития героя, при котором все умения будут иметь почти равные значения. Можно установить более высокий порог, чтобы персонажи имели возможность развить несколько умений быстрее других, однако следует учесть, что при этом возрастает роль Интеллекта. Занижать порог не рекомендуется, поскольку опыт показал, что в этом случае часто остаются свободные очки умений.

Проблема высокого уровня

Одной из распространенных проблем является некоторая неопределенность в вождении героев высокого уровня. Если в начале своих приключений герои с радостью берутся за любую работу, которая может принести им опыт, деньги и известность, то со временем они становятся более избирательны. Данная проблема состоит из двух частей: проблема мотивации и излишней силы героя. Зачем первому рыцарю королевства гоняться за мелким воришкой? Да и что может в бою ему сделать какой-то вор, если герой душил драконов голыми руками?

Первая проблема решается сменой приоритетов. Если раньше ведущий заинтересовывал героев деньгами или сокровищами, то теперь проблемы переходят на другой уровень. Защита королевств и целых миров, покупка или постройка собственного замка, основание рыцарского ордена — все это способно вновь вернуть игроку интерес.

Вторая проблема, по сути, ей не является. Дело в том, что «Мир Великого Дракона» из-за наличия такого параметра как «критические хиты» позволяет убить персонажа самого высокого уровня одним ударом при должном везении. Вероятность этого события низкая, но она есть. Поэтому герою нужно предоставлять для сражений могущественных врагов, чтобы чувство опасности не отступало. Быть может, герой решил остановить пробуждение верховного бога? Или же занять его место?

После достижения героем максимального, двадцатого, уровня можно плавно вывести его из игры, подробно рассказав послесловие. Воин может стать королем, вошедшем в историю как Великий, именем мага могут называть заклинание и т. д. В последующих приключениях герои могут встретиться с этим эпическим героем, но он предстанет уже в качестве персонажа.

Смерть героя

Смерть героя представляет собой определенную игровую проблему, так как содержит некоторое противоречие. С одной стороны, возможная смерть героя — это важный элемент реалистичности, а также — игровой стимул к тем или иным действиям. С этой точки зрения смертность героев — в интересах ведущего. С другой стороны, гибель героя может привести к тому, что сценарий не будет пройден, и труд ведущего по его созданию пропадет даром. Это означает, что смерть героя также нежелательна для ведущего, и игроки это хорошо понимают.

Помимо этой дилеммы, смерть героя означает уничтожение того труда,

который игрок вложил в его образ, его истории и отношений с группой и игровым миром. Это не только не в интересах игрока, но и не в интересах ведущего. Кроме того, смерть героя — это серьезное событие для группы, которое отвлекает ее от текущих задач и разрушает планы ведущего, меняет сюжет и атмосферу игры.

Таким образом, задачей ведущего является поддержание определенного баланса между возможностью гибели героя и ее нежелательностью для игры. Герои не должны погибать слишком часто, но иногда это должно происходить. Регулировать смертность героев можно количеством боевых ситуаций и уровнем противников группы.

МЫ ВЕЛИКОЕ ДИАКОНА

МАГИЯ

МАГИЯ

Дополнение к ролевой системе

«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Брашнап, Fobos-11

Вёрстка: NoNsense

Список заклинаний

Алхимия (стр. 5)

Зелье снятия усталости
Яд
Противоядие
Алхимический огонь
Зелье силы
Зелье кошачьего глаза
Зелье рефлексов
Сонное зелье
Зелье ослепления
Зелье излечения
Зелье регенерации
Боевая кислота
Зелье скорости
Зелье берсерка
Зелье мгновенного исцеления
Философский камень

Школа волшебства (стр. 8)

Отменить заклинания
Вызвать огонь
Определение направления
Обнаружение яда
Найти воду

Найти след
Заговорить рану
Волшебный круг
Определение магии
Вспышка
Истинное зрение
Почтовый голубь
Найти предмет
Ясновидение
Вызов стража
Стена силы
Волшебная дверь
Полет
Телепортация

Школа метамагии (стр. 12)

Трансляция
Пролонгация
Диссипация
Низшее деление сознания
Полилокация
Среднее деление сознания
Запасение
Усиленное деление сознания
Низшее туннелирование
Туннелирование

Школа некромантии (стр. 15)

Сглазить
Призвать Тьму
Боль
Обнаружение нежити
Подчинить мертвеца
Разговор с мертвым
Луч смерти
Создать мертвеца
Защита от духов
Вампиризм
Материализация
Проклятие
Удары смерти
Темная звезда

Школа сознания (стр. 18)

Узнать эмоции
Обман слуха
Отвести глаза
Фантом
Кома
Ночное зрение
Телекинез
Общение на расстоянии
Чтение мыслей
Разговор с животным
Чуткость
Волшебный сон
Ослепление
Тишина
Невидимость
Внушение
Дружба

Школа изменения (стр. 23)

Устойчивость
Стереть тень
Сияние
Усиление голоса
Водяное дыхание
Нечувствительность к боли
Противоядие

Паучьи лапы
Ускорение метаболизма
Сила
Каменная кожа
Прохождение сквозь стену
Парализация
Скорость
Превращение
Каменное проклятие

Школа разрушения (стр. 27)

Толчок
Заговорить стрелу
Огненная стрела
Электрический разряд
Ледяное копьё
Огненный меч
Световой удар
Огненный шар
Дикий крик
Инферно
Огненный щит
Клинок света
Молния
Камнепад

Школа природы (стр. 31)

Контроль огня
Вызвать свет
Волшебный ветер
Сотворить воду
Легкий путь
Волшебный факел
Живые оковы
Яма
Туман
Холод
Грязь
Каменная стена
Воздушная стена
Ледяная стена
Огненная стена
Хождение по воде
Кислотный туман
Истинное пламя

Условные обозначения

- Ал — алхимия
МВ — волшебство
ММ — метамагия
МН — некромантия
МС — разум
МИ — изменение
МР — разрушение
МП — природа
У — уровень мага
К — клетка, шестиугольная клетка на игровом поле, с длиной большой диагонали 1 ярд
ОК — объемная клетка, объем, с площадью основания в одну клетку и высотой 2 ярда
ПР — площадь с радиусом таким-то
СР — сфера с радиусом таким-то
Сщ — существо, объект заклинания — живое существо
Об — объект, объект заклинания — неодушевленный предмет
С — компонент заклинания, слова
Ж — компонент заклинания, жесты
М — компонент заклинания или зелья, материал

Дополнительные правила

Ущерб. Ущерб от заклинаний модифицируется параметром брони в том случае, если не указан тип ущерба, то есть ущерб не магический, а обыкновенный, хотя и вызванный заклинанием.

Количество рук. Одна свободная рука необходима для произведения заклинания с компонентом «М», для

заклинаний с компонентом «Ж» требуется две свободных руки, если герой не обладает призом «Рука Силы».

Быстрые предметы. Маг может держать в готовом к бою состоянии до двух предметов, как и любой герой. Однако, многие материалы маленького размера, такие как кусочек воска или щепотка сажи могут быть использованы многократно без траты ПД на замену предмета, поскольку считается, что предмет, находящийся в руке — это емкость с каким-то количеством компонентов.

Область заклинаний. Заклинания, у которых область действия имеет объем, позволяют увеличивать высоту области охвата за счет площади. При этом область высотой в 2 ярда, занимающая 2 клетки, эквивалентна области высотой 4 ярда, занимающей 1 клетку. Область может составлять замкнутую поверхность. Например, можно поставить стену силы «колпаком». Чтобы целиком накрыть одну клетку, занятую героем, необходимо занять 6 клеток вокруг него, 6 клеток на 2-й слой над ними, и одну клетку над головой героя, всего — 13 клеток.

Если герой не владеет призом «Полилокатор» и не использует метамагические заклинания, объемные клетки должны быть соседними, то есть любая объемная клетка области заклинания должна иметь хотя бы одну общую грань (боковую или основание) с другой объемной клеткой области.

Аналогично, если область действия заклинаний — площадь, то ее клетки должны быть соседними, то есть любая клетка области заклинания должна иметь хотя бы одну общую сторону с другой клеткой области, если герой не владеет призом «Полилокатор» или метамагическими заклинаниями.

Длительность. Показывает длительность воздействия эффекта после применения зелья. Длительность указана в раундах, минутах или часах.

Длительность ноль означает, что эффект наступает мгновенно. При этом стоит учитывать, что это время отсчитывается с момента именно применения, а не изготовления зелья. Храниться же зелья могут количество недель, равных значению умения «Алхимия».

Время приготовления зелья. Время приготовления зелий равняется 10

минутам на каждый пункт требуемого значения умения «Алхимия» их в описании.

Расстояния. Все расстояния указаны в ярдах, точнее – в количестве клеток на поле. Расстояние 0 означает, что объект заклинания должен находиться непосредственно в руках мага, или что клетка мага — центр области.

Алхимия

Умение создавать зелья и эликсиры из различных компонентов. Для применения умения требуется специальное оборудование с реактивами и особая лаборатория.

Зелье снятия усталости

Требования	Ал 4	Зелье, снимающее 1 единицу усталости. Компонент — сбор трав.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

Яд

Требования	Ал 6	Пищевой или контактный яд. В случае попадания в организм жертвы вызывает временное понижение на 1 одной из базовых характеристик. Эффект от нескольких отравлений складывается. При понижении выбранной характеристики до 0 жертва умирает. Компонент — ядовитые растения.
Длительность	1 час	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	М	

Противоядие

Требования	Ал 8	Нейтрализует действие одного яда. Компонент для приготовления эликсира — экстракт ядовитых растений.
Длительность	0	
Область	Сщ	
Компоненты	М	

Алхимический огонь

Требования	Ал 8	При нанесении на поверхность оружия каждый удар наносит дополнительный огненный ущерб к6. Может быть использовано как метательное оружие с параметром «Дальность», равным 3, и ПД атаки 4. При метании происходит взрыв, наносящий огненный ущерб к10. Компонент — язык саламандры.
Длительность	0	
Область	Об, 2 К	
Компоненты	М	

Зелье силы

Требования	Ал 10
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Зелье, повышающее силу выпившего. Добавляет 4 единицы Силы. Материал для зелья — кожа великана.

Зелье кошачьего глаза

Требования	Ал 10
Длительность	10 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

После применения зелья герой может нормально видеть в темноте в отраженном свете. Для приготовления зелья требуется камень «кошачий глаз».

Зелье рефлексов

Требования	Ал 10
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Временно увеличивает скорость реакции. Герой получает бонус 2 к инициативе. Компонент — клыки пантеры.

Сонное зелье

Требования	Ал 10
Длительность	3 часа
Область	Сщ
Компоненты	М

Герой, выпивший это зелье, крепко засыпает. После прекращения действия эликсира герой продолжает спать нормальным сном. Компонент — отвар валерьянки.

Зелье ослепления

Требования	Ал 12
Длительность	1 раунд
Область	СР 3
Компоненты	М

Метательный эликсир, при применении ослепляющий всех в радиусе 3 ярдов. Используется как метательное оружие с параметром «Дальность» равным 3, и ПД атаки 4. Материал — магниевый порошок.

Зелье излечения

Требования	Ал 14
Длительность	0
Область	Сщ
Компоненты	М

Излечивает одну болезнь. Компонент — целебный гриб.

Зелье регенерации

Требования	Ал 14
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Герой восстанавливает 1 хит в раунд. Все раны после применения зелья считаются перевязанными. Материал — кожа ящерицы.

Боевая кислота

Требования	Ал 14
Длительность	3 раунда
Область	Сщ
Компоненты	М

Боевая кислота используется как метательное оружие с параметром «Дальность», равным 3, и ПД атаки 4. При попадании наносит урон к12 и дополнительный урон к4 в течение 3 раундов. Игнорирует доспехи. Компонент — сера.

Зелье скорости

Требования	Ал 15
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Ускоряющее зелье. После применения герой получает дополнительно 3 ПД. Компонент — галлон талой воды.

Зелье берсерка

Требования	Ал 16
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Зелье, резко усиливающее боевые способности выпившего. Придает бонус 2 к урону, бонус 4 к атаке, бонус 2 к ШКУ, бонус 2 к инициативе, дополнительно 2 ПД, но штраф к защите 6. В этом состоянии невозможно использовать магию, уклонение и другие умения, требующие концентрации внимания. Компонент — мухомор.

Зелье мгновенного исцеления

Требования	Ал 18
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Мгновенно восстанавливает 10 хитов и 1 критический хит. Компонент — алмазная пыль.

Философский камень

Требования	Ал 20
Длительность	1 мин
Область	Сщ
Компоненты	М

Превращает свинец в золото, при этом из фунта свинца получается унция золота. Компонент — абсолютный катализатор.

Школа волшебства

Любой уважающий себя чародей вне зависимости от специализации изучает ряд общих заклинаний, могущих пригодиться в различных ситуациях.

Отменить заклинание

Требования	—	Маг уничтожает эффект любого заклинания, наложенного им или другим магом. Для отмены заклинания, маг должен иметь значение МВ такое же или больше, чем в требованиях к умению отменяемого заклинания.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МВ	
Область	МВ ОК	
Компоненты	СЖ	

Вызвать огонь

Требования	МВ 3	В ладони у мага появляется маленький огонек, подобный пламени свечи. Руку не обжигает, но в остальном — нормальный огонь. Освещает ярким светом одну клетку и все соседние с ней.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР 1	
Компоненты	СЖ	

Определение направления

Требования	МВ 3	При помощи заклинания маг точно узнает направление на север.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	1 мин	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	—	

Обнаружение яда

Требования	МВ 3	Позволяет абсолютно точно узнать, есть ли какой-либо яд в исследуемом предмете.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	1	
Область	Об	
Компоненты	СЖ	

Найти воду

Требования	МВ 4
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	10 мин
Расстояние	—
Область	—
Компоненты	ЖМ

Позволяет магически искать источник воды в незнакомой местности. На поиски уходит к8 часов, и все это время заклинание должно поддерживаться. Таким способом можно отыскать реку, ручей, ключ, скважину или заброшенный колодец. В заклинании расходуется ивовый прут.

Найти след

Требования	МВ 5
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖ

Заклинание проявляет следы на земле, позволяя магу легко их обнаруживать и идти по ним, как при использовании умения «Чтение следов» со значением, равным МВ/2.

Заговорить рану

Требования	МВ 5
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	5 ПД
Расстояние	1
Область	Сщ
Компоненты	СЖ

Прекращает кровотечение раны и дезинфицирует ее. После выполнения заклинания раны пациента считаются перевязанными.

Волшебный круг

Требования	МВ 5
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	СР МВ
Компоненты	СЖМ

Маг может установить вокруг некоторой области сигнальную сферу, при пересечении которой любым существом, герой почувствует это. Для этого надо обсыпать необходимую область волшебным порошком.

Определение магии

Требования	МВ 5
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	5 ПД
Расстояние	0
Область	СР МВ
Компоненты	—

Герой чувствует присутствие магического воздействия и может определить его источник или направление на него. Заклинание позволяет качественно определить мощность магии, маг может примерно оценить время, прошедшее с момента наложения заклинания.

Вспышка

Требования	МВ 6
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	4 ПД
Расстояние	МВ
Область	1 К
Компоненты	СЖМ

Маг вызывает яркую вспышку. Вспышка во фронтальной клетке существа делает его ослепленным до конца раунда. Кроме того, вспышка на мгновение освещает пространство, радиусом МВ ярдов. Материал — щепотка магниевого порошка.

Истинное зрение

Требования	МВ 7
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	8 ПД
Расстояние	0
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Маг может видеть все, как есть на самом деле. Он различает невидимые объекты, может увидеть истинный облик существа, измененного «Превращением». Материал — осколок Стекла правды.

Почтовый голубь

Требования	МВ 1
Стоимость	1 Сл
Поддержка	—
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Маг вызывает призрачного голубя, который может передать сообщение адресату, где бы он ни находился. Сообщение нужно четко проговорить голубю перед отправкой. Существо перемещается со скоростью МВ миль/час. Материал — голубиное перо.

Найти предмет

Требования	МВ 7
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	10 мин
Расстояние	—
Область	Об
Компоненты	СЖМ

Маг чувствует направление на предмет, который он ищет. Материал — магнитная стрелка.

Ясновидение

Требования	МВ 8
Стоимость	—
Поддержка	П
Скорость	10 мин
Расстояние	МВ миль
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Маг может увидеть знакомое место, существо или предмет, находящийся на большом расстоянии от него. Материал — хрустальный шарик.

Вызов стража

Требования	МВ 8
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	10 мин
Расстояние	МВ
Область	Об
Компоненты	СЖМ

Маг может поставить охранять свое имущество небольшого демона-стража, который будет атаковать любое существо, посягнувшее на вещи хозяина. Одновременно может быть призвано не более Вл/2 стражей. Компонент — «Бестиарий», не расходуется.

Стена силы

Требования	МВ 10
Стоимость	1 ПД
Поддержка	С
Скорость	7 ПД
Расстояние	МВ
Область	МВ ОК
Компоненты	СЖМ

Заклинание вызывает невидимое силовое поле в форме стены. Через эту стену не может проникнуть не один материальный объект или существо, однако проникают заклинания и бестелесные существа. Материал — небольшой алмаз.

Волшебная дверь

Требования	МВ 12
Стоимость	1 ПД
Поддержка	Ср
Скорость	6 ПД
Расстояние	МВ
Область	МВ
Компоненты	СЖМ

В пределах МВ ярдов возникают светящиеся портал-вход, и портал-выход. Расстояние между порталами до МВ ярдов. Каждый портал занимает 1 сторону клетки, и может быть ориентирован как угодно. Стороны клеток, занятые порталами, расцениваются для перемещения как граница двух соседних клеток. Перемещаться можно в обе стороны, но нельзя атаковать. Сквозь портал ничего не видно из-за сияния. Материал — золотая игла с серебряной нитью.

Полет

Требования	МВ 15
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Герой может летать. Маг не может тратить на перемещение ПД больше, чем его величина МВ. Каждые 10 фунтов груза, переносимого магом, уменьшают ПД полета на 1. Если ПД полета больше, чем его нормальные ПД, то маг все же может их использовать, если не делает ничего, кроме перемещения. Материал — птичье перо.

Телепортация

Требования	МВ 20
Стоимость	2 ПД
Поддержка	—
Скорость	10 мин
Расстояние	МВ миль
Область	Маг
Компоненты	СЖ

Маг переносит себя в любое знакомое место, находящееся не дальше, чем МВ миль.

Школа метамагии

Заклинания метамагии не имеют собственных эффектов, они применяются, воздействуя на другие заклинания, следующие непосредственно после них. Метамагическое заклинание составляет с основным единое целое, выполнение такого заклинания считается одним действием. ПД такого действия равны сумме ПД метамагического заклинания и основного. Метамагические заклинания можно выстраивать в цепочки, накладывая на основное заклинание несколько эффектов сразу.

Трансляция

Требования	ММ 6
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	1 ПД
Расстояние	—
Область	Заклинание
Компоненты	СЖ

Предназначено для переноса действия заклинаний, обычно воздействующих только на мага, на другое существо. Трансляция действует на расстоянии не больше ММ ярдов. Поддержку заклинания после трансляции осуществляет сам заклинатель.

Пролонгация

Требования	ММ 8
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	8 ПД
Расстояние	—
Область	Заклинание
Компоненты	СЖ

Заклинание, произнесенное сразу после заклинания пролонгации, действует в течение 2 раундов (или на столько дольше) после прекращения поддержки.

Диссипация

Требования	ММ 9
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	3 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Изменяет заклинания, воздействующие на одну цель, так, что они могут воздействовать на несколько одновременно. Эффективность рассеянного заклинания (значения магических умений, уровень и т.п.) снижается, а стоимость возрастает, пропорционально числу целей. Не применяется к заклинаниям, воздействующим по определению только на самого мага.

Низшее деление сознания

Требования	ММ 10
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	4 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим слабой поддержки, то маг может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой поддержки. В результате маг может поддерживать одновременно несколько разных заклинаний.

Полилокация

Требования	ММ 10
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	4 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Маг, выполнивший непосредственно сразу после заклинания полилокации любое зонное заклинание, может разбить его область действия на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания уменьшается пропорционально их количеству.

Среднее деление сознания

Требования	ММ 12
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	5 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим средней поддержки, то маг может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой или средней поддержки.

Запасение

Требования	ММ 12
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	5 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, то второе заклинание не работает, а «зависает» в астрале, и происходит лишь после того, как маг прекратит поддержку заклинания запасаения, что требует расхода 1 ПД. Если поддержка прервана случайно, то происходит срабатывание запасаенного заклинания случайным образом.

Усиленное деление сознания

Требования	ММ 14
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	6 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим сильной поддержки, то маг может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой, средней или сильной поддержки.

Низшее туннелирование

Требования	ММ 16
Стоимость	1 У
Поддержка	—
Скорость	7 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Заклинание использует туннельный эффект при получении магической энергии для заклинания, благодаря чему обеспечивается слабая поддержка для заклинания без всякого дальнейшего участия мага. Заклинание действует в течение ММ часов либо до тех пор, пока его не рассеют или не уничтожат сам объект воздействия.

Туннелирование

Требования	ММ 20
Стоимость	2 У
Поддержка	—
Скорость	8 ПД
Расстояние	—
Область	Закливание
Компоненты	СЖ

Заклинание использует туннельный эффект при получении магической энергии для заклинания, благодаря чему обеспечивается средняя поддержка для заклинания без всякого дальнейшего участия мага. Заклинание действует в течение ММ часов либо до тех пор, пока его не рассеют или не уничтожат сам объект воздействия.

Школа некромантии

Темная магия, позволяющая поднимать мертвых из могил, управлять ими и проклинать врагов.

Сглазить

Требования	МН 3	Сглаз вызывает автоматическое невыполнение первого после наложения заклинания чека жертвы.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Призвать тьму

Требования	МН 4	В области действия заклинания меркнет свет, и образуется участок полной темноты. Нормальная видимость внутри этой зоны полностью пресечена, хотя проницаема для ночных существ и заклинания ночного зрения.
Стоимость	—	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МН	
Область	СР МН	
Компоненты	СЖ	

Боль

Требования	МН 5	Жертву заклинания поражает сильная боль, и она испытывает мощный болевой шок. Жертва получает эффект критического промаха на свой следующий ход, и прерывает поддержку одного из своих заклинаний. Компонент — стальная иголка.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МН	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Обнаружение нежити

Требования	МН 5	Маг чувствует присутствие и примерное количество нежити. Если уровень существ ниже уровня мага, то он может определить их вид.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	0	
Область	СР МН	
Компоненты	—	

Подчинить мертвеца

Требования	МН 6
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	8 ПД
Расстояние	МН
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Маг берет под свой контроль существо из категории «Нежить», уровнем не выше мага. С помощью этого заклинания возможно одновременно контролировать несколько существ, но суммарный уровень их не должен превышать уровень мага. Материал — серебряный кинжал, не расходуется.

Разговор с мертвым

Требования	МН 7
Стоимость	1 ПД
Поддержка	С
Скорость	1 час
Расстояние	2
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Маг может поговорить с недавно убитым существом, узнать необходимые для себя сведения. Для этого необходимо знать язык, на котором говорил убитый. После прекращения поддержки заклинания допрашиваемый превращается в обычный труп, если поддержка была прервана случайным образом, существо становится ожившим мертвецом, который бросается на мага. Для выполнения ритуала требуется набор некроманта, который не расходуется.

Луч смерти

Требования	МН 8
Стоимость	—
Поддержка	С
Скорость	6 ПД
Расстояние	МН
Область	Сщ
Компоненты	СЖ

Жертву поражают невидимые смертоносные лучи, исходящие от мага. Существо, на которое воздействует заклинание, теряет МН хитов в конце каждого раунда.

Создать мертвеца

Требования	МН 8
Стоимость	1 ПД
Поддержка	—
Скорость	1 час
Расстояние	МН
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Маг зомбирует мертвое тело, превращая его в нежить. Уровень создаваемого мертвеца не может превышать уровень мага, также при жизни покойный должен был обладать определенными навыками, так, нельзя создать рыцаря смерти из тела крестьянина. После создания нежить не подчиняется магу и, возможно, попытается атаковать его. Материал — набор некроманта.

Защита от духов

Требования	МН 9
Стоимость	1 ПД
Поддержка	—
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	СР МН
Компоненты	СЖМ

Маг устанавливает защиту от проникновения духов и призраков в область заклипания на МН часов. Материал — серебряный порошок, который маг рассыпает по периметру защищаемой зоны.

Вампиризм

Требования	МН 10
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	6 ПД
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Ущерб, который маг наносит в рукопашном бою или холодным оружием, добавляется к хитам (кр. хитам) мага. «Лишние» хиты держатся до прекращения поддержки заклипания. Материал — капля человеческой крови.

Материализация

Требования	МН 10
Стоимость	—
Поддержка	С
Скорость	1 мин
Расстояние	МН
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Маг получает возможность облечь призрака или духа плотью, что позволяет наносить им ущерб обычным оружием. Применение заклипания требует щепотки могильного праха.

Проклятие

Требования	МН 12
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	5 ПД
Расстояние	0
Область	СР МН
Компоненты	СЖМ

Маг проклинает врагов, уменьшая их атаку на МН пунктов. Материал — проклятый предмет.

Удары смерти

Требования	МН 15
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	8 ПД
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Пока действует заклинание, любой ущерб от немагических атак мага наносится критическим хитам. Материал — сушеное человеческое сердце.

Темная звезда

Требования	МН 20
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	7 ПД
Расстояние	1
Область	1 ОК
Компоненты	СЖМ

Маг создает в воздухе прямо перед собой шар тьмы, диаметром 1 ярд. Этот шар маг может передвигать усилием воли. Находясь на одной клетке с живым существом, шар наносит ущерб, равный МН мага, за каждый раунд, проведенный шаром на этой клетке. Количество ПД шара равно ПД мага. Чтобы создать шар, маг должен нанести себе ущерб серебряным кинжалом. Кинжал не расходуется.

Школа сознания

Заклинания, воздействующие на разум жертвы и органы чувств, позволяющие обмануть, запутать или же, напротив, обострить чувства до предела.

Узнать эмоции

Требования	МС 3
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	6 ПД
Расстояние	МС
Область	Сщ
Компоненты	—

Маг чувствует истинные эмоции, испытываемые существом.

Обман слуха

Требования	МС 4
Стоимость	—
Поддержка	С
Скорость	3 ПД
Расстояние	МС
Область	МС ОК
Компоненты	Ж

Маг вызывает акустическую иллюзию. Звук могут изображать что угодно, кроме членораздельной речи, однако мощности звука не хватит для оглушения живого существа.

Отвести глаза

Требования	МС 5
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	4 ПД
Расстояние	МС
Область	Сщ
Компоненты	СЖ

Герой отвлекает внимание одного (в отличие от мастерства скрытности) существа. Любое действие, совершенное магом сразу после наложения заклинания, пройдет незаметно для жертвы. Однако, действие не должно занимать больше, чем МС мага, пунктов действия.

Фантом

Требования	МС 6
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	8 ПД
Расстояние	МС
Область	Сщ
Компоненты	СЖ

Маг создает фантом — оптическую иллюзию. Фантом может изображать что угодно, но не может наносить ущерб. Фантом является исключительно изображением, оптическим обманом. Он не издает звуков и запахов, и неосязаем.

Кома

Требования	МС 6
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	8 ПД
Расстояние	МС
Область	Сщ
Компоненты	СЖ

Маг вводит в состояние комы любое существо, которое согласится на это. В таком состоянии существу не нужно питаться, и оно не теряет хитов от ран.

Ночное зрение

Требования	МС 6	Маг видит в полной темноте так же, как днем. Дальность ночного зрения не превышает МС ярдов.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 мин	
Расстояние	МС	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Телекинез

Требования	МС 7	Маг может перемещать усилием воли один объект со скоростью равной МС ПД. Однако каждые 10 фунтов веса объекта уменьшают эту скорость на 1. При помощи телекинеза можно также производить и другие действия, при этом можно считать, что маг имеет МС ПД для манипулирования объектом. Если маг атакует таким образом, вместо значения атаки можно использовать МС с модификаторами.
Стоимость	—	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ Об	
Компоненты	—	

Общение на расстоянии

Требования	МС 8	Маг создает на расстоянии свою иллюзию, которая видит, слышит и говорит, как если бы маг находился на ее месте. Иллюзия не может перемещаться и совершать какие-либо действия кроме общения. Материал — зеркало, которое должно находиться у тех персонажей, с которыми маг желает поговорить.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МС миль	
Область	—	
Компоненты	СЖМ	

Чтение мыслей

Требования	МС 8	Маг может читать мысли живых существ. Для этого необязательно знать язык, на котором разговаривает это существо. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20.
Стоимость	—	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	—	

Разговор с животным

Требования	МС 9	Маг может нормально разговаривать с любым животным. При этом вместо мастерства «Общения» применяется значение МС. Материал — язык волка.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Чуткость

Требования	МС 10	Заклинание временно улучшает реакцию и рефлексы мага. Увеличивает Восприятие на МС единиц. Материал — ослиные уши.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 мин	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Волшебный сон

Требования	МС 10	Под действием заклинания одно живое существо погружается в глубокий сон, который можно прервать только ранением или интенсивной тряской. На то, чтобы разбудить жертву, не причиняя ей вреда, необходимо потратить МС ПД. После окончания магом поддержки заклинания, объект продолжает спать нормальным сном. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20. Материал — щепотка семян мака.
Стоимость	—	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МС	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Ослепление

Требования	МС 10	Жертву мага поражает полная слепота. Материал — капля сока белены.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Тишина

Требования	МС 10
Стоимость	1 ПД
Поддержка	Ср
Скорость	7 ПД
Расстояние	МС
Область	СР МС
Компоненты	ЖМ

Создается область магической тишины. В ней не слышно ни одного звука. Заклинания с компонентом С не могут быть сотворены в этой области. Материал — ушная затычка.

Невидимость

Требования	МС 12
Стоимость	1 ПД
Поддержка	Ср
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Во время действия заклинания маг невидим. Материал — кусочек горного хрусталя.

Внушение

Требования	МС 15
Стоимость	1 ПД/час
Поддержка	Ср
Скорость	1 мин
Расстояние	МС
Область	Сщ
Компоненты	СЖ

Жертва заклинания выполняет все, что приказывает маг. Помимо этого она не предпринимает никаких активных действий. Маг должен поддерживать заклинание, находясь в пределах видимости и слышимости жертвы. Приказы должны содержать простые конкретные действия на понятном жертве языке. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20.

Дружба

Требования	МС 20
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	1 мин
Расстояние	МС
Область	Сщ
Компоненты	СМ

Объект заклинания воспринимает мага как лучшего друга. При произнесении заклинания, навсегда исчезает драгоценный камень стоимостью не менее 100 золотых/уровень жертвы. (Маг может пройти чек Ин/10 для определения этой стоимости). Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20.

Школа изменения

Магия, воздействующая на тело заклинателя, придающая ему таланты и способности сверх отпущенных природой.

Устойчивость

Требования	МИ 3	Улучшает равновесие мага, позволяя игнорировать критические события и немагические атаки, вызывающие падение. Дает бонус 2 ко всем чекам, вызванным проверкой устойчивости или потери равновесия на земле.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	С	

Стереть тень

Требования	МИ 4	Во время действия заклинания маг не отбрасывает тени. Это дает ему бонус 1 к защите, бонус 1 к атаке, и бонус 2 к «Скрытности». Материал — щепотка сажи.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	ЖМ	

Сияние

Требования	МИ 4	Фигура мага испускает яркое сияние, которое выглядит очень красиво (+1 X, если в уместной ситуации), а также слепит атакующего, улучшая защиту мага на 4. Материал — освященный предмет.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Усиление голоса

Требования	МИ 4	В радиусе действия заклинания голос мага звучит громко и отчетливо, даже если он говорит шепотом.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МИ	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Водяное дыхание

Требования	МИ 6	Маг способен дышать под водой.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Нечувствительность к боли

Требования	МИ 7	Посредством напряжения силы воли маг перестает чувствовать боль. В результате, в случае получения ущерба по критическим хитам, он избегает критического события (но не наоборот).
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Противоядие

Требования	МИ 7	Маг нейтрализует 1 яд. Материал — клыки змеи.
Стоимость	1 Сл	
Поддержка	—	
Скорость	10 мин	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Паучьи лапы

Требования	МИ 8	Маг приобретает способность ползать по вертикальным поверхностям и потолкам, посредством прилипания к ним его рук и ног. Перемещение замедляется вдвое. Груз, с которым маг может удерживаться на потолке, равен МИ фунтов. На стене маг может удержаться с грузом 2 х МИ фунтов. Материал — отвар из пауков.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Ускорение метаболизма

Требования	МИ 8	Маг ускоряет все жизненные процессы объекта в 12 раз. За два часа он может произвести заживление, требующее суток. Заклинание действует только в том случае, если объект сохраняет полный покой.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	2 часа	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Сила

Требования	МИ 10	Заклинание увеличивает силу существа. На время действия заклинания значение его характеристики «Сила» возрастает на величину МИ/2. Материал — пинта рыбьего жира, который необходимо выпить.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МИ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Каменная кожа

Требования	МИ 10	Маг придает своей коже крепость камня. К значению брони мага добавляется величина МИ/2. Материал для заклинания — небольшой камень.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Скорость

Требования	МИ 10	Заклинание увеличивает подвижность героя и его скорость. Значение его Ловкости увеличивается на МИ единиц. Материал — капля ртути.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Прохождение сквозь стену

Требования	МИ 10
Стоимость	1 ПД, 1 Сл
Поддержка	Ср
Скорость	5 ПД
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖ

Герой может проходить через деревянные, каменные, земляные и металлические стены, толщиной до МИ ярдов. Хотя это очень утомительно и отнимает у мага много сил.

Парализация

Требования	МИ 12
Стоимость	1 ПД
Поддержка	—
Скорость	8 ПД
Расстояние	МИ
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Заклинание полностью парализует любое живое существо на МИ раундов. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20. Материал — щепотка черного перца.

Превращение

Требования	МИ 20
Стоимость	1 У
Поддержка	Ср
Скорость	1 мин
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

Герой может превратиться в любое существо его или меньшего уровня. Материал — небольшое количество шерсти (перьев, чешуи, кожи, волос и т. п.) этого существа. Маг полностью копирует его внешний вид и природные способности, однако сохраняет свой уровень и собственные умения.

Каменное проклятие

Требования	МИ 20
Стоимость	1 У
Поддержка	—
Скорость	8 ПД
Расстояние	МИ
Область	Сщ
Компоненты	СЖМ

Заклинание превращает одно существо в каменную статую. Уровень существа должен быть не выше уровня мага. Для сопротивления действию заклинания жертва должна пройти чек Вл/20. Материал — алмаз.

Школа разрушения

Буйство стихии и прямое нанесение повреждений — вот то, что представляют собой заклинания этой школы.

Толчок

Требования	МР 3
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	4 ПД
Расстояние	МР
Область	Сщ, Об, 1 К
Компоненты	Ж

Сильный толчок может сдвинуть с места небольшой незакрепленный предмет (весом не более МР фунтов) или заставить жертву заклинания упасть в случае проваленного чека Лв/12. Заклинание, направленное на участок земли может поднять пыль, ветки или сухие листья. Применение заклинания к поверхности воды вызывает брызги. Смещение предмета или падение происходит в клетку, соседнюю с исходной, в противоположную от мага сторону.

Заговорить стрелу

Требования	МР 4
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	4 ПД
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	С

Заклинание позволяет заговорить стрелу или метательный снаряд. Первая атака, произведенная стрелковым или метательным оружием после выполнения заклинания, получает бонус к дальности равный МР.

Огненная стрела

Требования	МР 5
Стоимость	—
Поддержка	—
Скорость	3 ПД
Расстояние	МР
Область	Сщ Об
Компоненты	СЖМ

Из ладони мага вылетает огненная стрела, которая поджигает все легковозгораемые предметы и наносит живым существам тяжелые ожоги. Огненной стрелой необходимо попасть по цели. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства разрушения мага. При попадании стрела наносит огненный ущерб к10. Материал для заклинания — маленькая деревянная стрелка.

Электрический разряд

Требования	МР 6	Касание руки мага вызывает электрический разряд, который наносит ущерб МР. Заряд может передаваться через металлические предметы. В бою, касание противника рукой или оружием требует проведения успешной атаки.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Ледяное копьё

Требования	МР 6	Большое ледяное копьё вырывается из руки мага, чтобы поразить противника. Для атаки требуется бросок на попадание. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства разрушения мага. При попадании наносится ущерб к12.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖ	

Огненный меч

Требования	МР 8	Небольшая сургучная палочка превращается в руке героя в поток пламени в форме меча, которым герой может атаковать, как обычным оружием с характеристиками ПД 4, Дальность 2, Ущерб к12 (огненный), БА 3, БК 3. Поджигает легковоспламеняемые предметы. Для нормального использования огненного меча, герой должен владеть умением «Военное оружие». Огненным мечом нельзя парировать, но его удары парируются только щитом. При длительном непрерывном использовании меч обжигает владельца.
Стоимость	1 хит/ 1 мин	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	—	
Область	—	
Компоненты	СЖМ	

Световой удар

Требования	МР 8	Из глаз мага вырываются тонкие красные лучи, наносящие в случае попадания ущерб 2к8 светом. Вместо значения атаки используется величина МР мага. Материал — осколок зеркала.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Огненный шар

Требования	МР 10	Герой запускает шар огня диаметром 1 ярд, который взрывается, попадая в цель. Огненным шаром необходимо попасть по цели. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства разрушения мага. Шар наносит ущерб к8 хитов всем существам в области действия, и, в случае попадания, дополнительные к8 хитов цели в центре области. При заклинании тратится щепотка серы.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МР	
Область	ПР 1	
Компоненты	СЖМ	

Дикий крик

Требования	МР 10	Маг испускает дикий крик, который оглушает всех в радиусе МР ярдов на один раунд.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	—	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МР	
Область	Ср МР	
Компоненты	СЖ	

Инферно

Требования	МР 12	Из рук мага вырывается конусообразный поток пламени с углом 30° и длиной МР ярдов. Всем, кто находится в зоне поражения, наносится огненный ущерб 3к6 хитов и к4 критических хитов. Материал — щепотка селитры.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	—	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	0	
Область	См.	
Компоненты	СЖМ	

Огненный щит

Требования	МР 12	Мага окружает огненная аура. Каждый, кто находится на соседней с ним клетке, получает ущерб, равный МР в раунд. Материал — капля нефти.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	6 ОК	
Компоненты	СЖМ	

Клинок света

Требования	МР 15
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	4 ПД
Расстояние	—
Область	Маг
Компоненты	СЖМ

В руках мага возникает двуручный меч, из пульсирующего потока белого света. Меч имеет характеристики двуручного меча, без ограничений на Силу, однако имеет бонусы — 1 ПД, +3 на атаку, +2 на критический удар. Обладает свойствами серебряного оружия. Освещает радиус в 2 ярда. Для нормального использования меча требуется мастерство военного оружия. Материал — серебряный ножик.

Молния

Требования	МР 20
Стоимость	1 Сл
Поддержка	—
Скорость	5 ПД
Расстояние	МР
Область	Сщ Об
Компоненты	СЖМ

Из рук мага вырывается молния, которая без промаха поражает одну цель, и наносит ей магический ущерб, равный $2k8+MP$. В случае, если маг выполняет чек Уд/20, цели наносится критический удар по таблице для тупого оружия. Материал — кусочек янтаря.

Камнепад

Требования	МР 20
Стоимость	2 Сл
Поддержка	Сл
Скорость	8 ПД
Расстояние	—
Область	ПР МР
Компоненты	СЖМ

В радиусе действия заклинания начинается камнепад, камни для него материализуются из воздуха. Каждой цели наносится урон $k20$ и применяется эффект критического промаха на следующий ход. Материал — обработанный кусок гранита.

Школа природы

Знание этой школы позволяет магу эффективно управлять природными явлениями.

Контроль огня

Требования	МП 4
Стоимость	—
Поддержка	С
Скорость	6 ПД
Расстояние	МП
Область	МП К
Компоненты	СЖ

Маг может контролировать любой процесс горения, увеличивая или уменьшая интенсивность одного источника пламени (площадь, теплоотдачу) на МП% от исходной интенсивности в раунд. Маг с МП 10 способен погасить небольшой пожар за 1 минуту.

Вызвать свет

Требования	МП 5
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	5 ПД
Расстояние	0
Область	СР МП
Компоненты	С

Пространство вокруг мага освещается ярким дневным светом.

Волшебный ветер

Требования	МП 5
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	5 ПД
Расстояние	0
Область	СР МП
Компоненты	СЖ

Маг создает ветер, дующий в любом направлении. Максимальная скорость ветра равна МП м/с (6 x МП ярдов/раунд).

Сотворить воду

Требования	МП 5
Стоимость	1 Сл
Поддержка	—
Скорость	8 ПД
Расстояние	МП
Область	МП ОК
Компоненты	СЖ

Заклинание концентрирует пресную питьевую воду из окружающего пространства в количестве, равном МП пинт.

Легкий путь

Требования	МП 6	При действии заклинания маг освобождается от всех штрафов на перемещение, вызванных местностью. Он свободно проходит сквозь кусты, по болоту и т. п. Игнорирует действие заклинаний «Живые оковы» и «Грязь».
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	С	

Волшебный факел

Требования	МП 6	Маг вызывает появление небольшого шара яркого пламени, который ярко освещает пространство в радиусе 3 ярдов. Маг может перемещать шар усилием воли, при этом считается, что ПД шара равны 10. Столкнувшись с живым объектом, шар наносит огненный ущерб к4 и гаснет. Материал — кусочек воска.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МП	
Область	СР 3	
Компоненты	СЖМ	

Живые оковы

Требования	МП 8	Трава или корни обвиваются вокруг любого объекта и не дают ему двигаться. Живое существо должно выполнить чек Сл/12 за каждую попытку пройти 1 клетку в области заклинания. Заклинание работает только в местах, где есть живая растительность. Материал — сушеный корень выюна.
Стоимость	—	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП К	
Компоненты	СЖМ	

Яма

Требования	МП 9	Заклинание образует в земле или другом мягком грунте яму. Изъятая земля просто исчезает. Материал — кротовый череп.
Стоимость	—	
Поддержка	—	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

Туман

Требования	МП 9
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	8 ПД
Расстояние	МП
Область	МП ОК
Компоненты	СЖМ

В воздухе возникает плотное облако тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует МП минут. Материал для заклинания — капля дистиллированной воды.

Холод

Требования	МП 10
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	5 ПД
Расстояние	МП
Область	СР МП
Компоненты	СЖ

Маг сильно понижает температуру в области действия заклинания. Все существа, находящиеся внутри, теряют 2 ПД. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лед.

Грязь

Требования	МП 10
Стоимость	—
Поддержка	Сл
Скорость	6 ПД
Расстояние	МП
Область	МП К
Компоненты	СЖМ

Поверхности, заколдованные заклинанием становятся очень скользкими. Любое существо должно выполнить тяжелый чек на ловкость (Лв/12) на каждое действие, совершенное на такой клетке. При неудачном чеке существо падает. Перемещение без остановки в данном случае считается одним действием. Материал — комок мягкой глины.

Каменная стена

Требования	МП 10
Стоимость	2 ПД
Поддержка	—
Скорость	9 ПД
Расстояние	МП
Область	МП ОК
Компоненты	СЖМ

Возникает каменная гранитная стена, которую крайне сложно уничтожить без соответствующего инструмента. Материал — кусок обсидиана.

Воздушная стена

Требования	МП 10	Воздух в области заклинания уплотняется, становится вязким и упругим. Через воздушную стену не проникают стрелы, скорость полета в области заклинания сокращается в 5 раз (до 1 ярда перемещения на 1 ПД), внутри стены существа не получают ущерба от падения. Материал — горсть пуха.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

Ледяная стена

Требования	МП 10	После выполнения заклинания возникает стена из льда. Каждая ОК льда имеет 10хМП хитов. В теплую погоду лед тает, со скоростью 1 хит в минуту. Материал для заклинания — горсть талой воды.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	—	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

Огненная стена

Требования	МП 12	Маг создает широкую стену пламени выше человеческого роста. Любое существо получает ущерб, равный МП мага, за раунд, проведенный в области заклинания. Материал — кусок кремня.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МП	
Область	МП ОК	
Компоненты	СЖМ	

Хождение по воде

Требования	МП 12	Маг может ходить по воде. Груз, который маг может переносить при этом, не может превышать 2 х МП фунтов. Материал — кусочек дерева со специально вырезанной руной.
Стоимость	—	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	—	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Кислотный туман

Требования	МП 15
Стоимость	—
Поддержка	С
Скорость	7 ПД
Расстояние	МП
Область	МП ОК
Компоненты	СЖМ

В воздухе возникает плотное облако зеленого тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует МП минут. Каждый, кто находится внутри облака, теряет МП хитов в конце каждого раунда. Материал для заклинания — капля соляной кислоты.

Истинное пламя

Требования	МП 20
Стоимость	—
Поддержка	Ср
Скорость	8 ПД
Расстояние	МП
Область	МП К
Компоненты	СЖМ

Огонь, который контролирует заклинанием маг, обретает свойство прожигать все что угодно, даже камень, при этом нанося МП ущерба в раунд. Материал — алхимический уголь.

МЫ
БЕЛЫХ
ДЯКОНА

МОЛИТВЫ

МОЛИТВЫ

Дополнение к ролевой системе

«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Брашнап, Fobos-11

Вёрстка: NoNsense

СПИСОК МОЛИТВ

Малые молитвы (стр. 4)

Божья помощь
Освятить воду
Первая помощь
Пост
Слово крови
Снять усталость
Старые раны

Тайные молитвы (стр. 5)

Панацея
Регенерация
Мгновенное исцеление
Болезнь
Открытые раны
Немощь
Рассеянность
Безвольность
Страх
Обнаружение зла
Железная воля
Святость

Великие молитвы (стр. 8)

Воскрешение
Освобождение души
Буря хаоса
Остановка времени

Условные обозначения

- Мл** — умение «Молитвы»
Сщ — существо, объект заклинания — живое существо
Об — объект, объект заклинания — неодушевленный предмет
СР — сфера с радиусом таким-то
С — компонент молитвы, слова
М — компонент молитвы, материал
Цикл — время от заката до рассвета либо от рассвета до заката
Сразу — мгновенное действие
Жз — сфера Жизни
См — сфера Смерти
Хс — сфера Хаоса
Пр — сфера Порядка

Дополнительные правила

Ущерб. Ущерб от молитв модифицируется параметром брони в том случае, если молитва усиливает атаки обычным оружием или это прямо указано в описании молитвы.

Количество рук. Одна свободная рука необходима для прочтения молитв с компонентом «М».

Расстояния. Все расстояния указаны в ярдах, точнее — в количестве клеток на поле. Расстояние 0 означает, что объект заклинания должен находиться непосредственно в руках жреца, или что клетка жреца — центр области. В скобках указаны расстояния для применения малых молитв не-жрецами.

Время действия. Молитвы действуют либо сразу, непосредственно после прочтения, тотчас же прекращая свое

действие после окончания описанного эффекта, либо в течение цикла, т. е., например, вода сохраняет свою святость только до заката или рассвета независимо от того, были ли применены ее особые свойства.

Использование и доступность молитв. Малые молитвы могут быть известны персонажам любого класса в количестве Интеллект/2, при этом каждая молитва может быть произнесена единожды за цикл. Жрецу доступны все малые молитвы. Жрец может использовать каждую из молитв единожды за цикл применительно к одному и тому же объекту, но неограниченное количество раз в целом. Например, жрец может произнести «Страх» на каждого встреченного персонажа, но не может испугать одного и того же дважды за цикл.

Получение великих молитв. Жрец может знать только одну великую молитву, из выбранной сферы, другие три ему недоступны.

Сферы. Жрец может изучать молитвы той сферы, которой покровительствует его божество, и смежных с ней, противоположная сфера окажется недоступной. Для изучения молитв из смежных сфер используется полное значение Мл, но при их прочтении считается вдвое меньшим.



Малые молитвы

Божья помощь

Требования	—	Жрец обращается к божеству с просьбой о небольшой помощи. Первая атака, которую жрец будет предпринимать после прочтения молитвы, получает бонус +4. Первое, после молитвы, действие, требующее чека, получает бонус +2 к соответствующему параметру.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Освятить воду

Требования	—	Герой обращается к божеству с просьбой освятить Мл пинт воды (1 пинту для не-жреца), которая после этого обретает чудесные свойства. Пинта святой воды наносит нежити урон к6. Если герой выпьет пинту святой воды, то восстановит к6 обычных хитов.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	10 Мин	
Расстояние	Мл (3)	
Область	Об	
Компоненты	С	

Первая помощь

Требования	—	Раны существа, о котором упомянуто в молитве, заживают, приобретая свойства перевязанных.
Действие	Сразу	
Сфера	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	Мл (1)	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Пост

Требования	—	После произнесения молитвы жрец может обходиться без воды и пищи в течение цикла. После окончания действия молитвы герой теряет 1 ПД, который восстановится после 8 часов сна.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	10 Мин	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Слово крови

Требования	—	Первая атака, произведенная героем после прочтения молитвы, получает бонус к ущербу +3.
Действие	Цикл	
Сфера	—	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Снять усталость

Требования	—	Молитва удаляет 1 пункт усталости (возвращает 1 потерянных ПД).
Действие	Сразу	
Сфера	—	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	Мл (1)	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Старые раны

Требования	—	В результате молитвы раскрываются старые, уже зажившие раны и начинают кровоточить. Жертва получает ущерб 1 крит. хит (без крит. события).
Действие	Сразу	
Сфера	—	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	Мл (5)	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Майные молитвы

Панацея

Требования	Мл 5	Жрец исцеляет одну болезнь.
Действие	Сразу	
Сфера	Жз	
Скорость	1 час	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Регенерация

Требования	Мл 10
Действие	Сразу
Сфера	Жз
Скорость	7 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва восстанавливает 1 хит в раунд, все раны, нанесенные до или во время действия молитвы, считаются перевязанными. Восстанавливает не более Мл хитов.

Мгновенное исцеление

Требования	Мл 15
Действие	Сразу
Сфера	Жз
Скорость	5 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва восстанавливает Мл обычных хитов существа или 1 критический хит.

Болезнь

Требования	Мл 5
Действие	Цикл
Сфера	См
Скорость	1 мин
Расстояние	1
Область	Сщ
Компоненты	С

Жрец насылает болезнь на существо.

Открытые раны

Требования	Мл 10
Действие	Сразу
Сфера	См
Скорость	7 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва заставляет существо терять 1 хит в раунд, Теряется не более Мл хитов. Перевязывание не помогает остановить кровотечение.

Немощь

Требования	Мл 15
Действие	Сразу
Сфера	См
Скорость	5 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва отнимает Мл обычных хитов существа или 1 критический хит.

Рассеянность

Требования	Мл 5
Действие	Сразу
Сфера	Хс
Скорость	6 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва вызывает у существа рассеянность внимания, из-за чего любой следующий чек или атаку существо проводит с штрафом равным Мл.

Безвольность

Требования	Мл 10
Действие	Цикл
Сфера	Хс
Скорость	8 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Молитва уменьшает стойкость существа вдвое.

Страх

Требования	Мл 15
Действие	Сразу
Сфера	Хс
Скорость	7 ПД
Расстояние	Мл
Область	Сщ
Компоненты	С

Жертву молитвы поражает сильнейший страх. В течение раунда она не может атаковать, использовать атакующие заклинания и магические вещи, все умения получают штраф равный Мл.

Обнаружение зла

Требования	Мл 5	Произнося молитву, жрец чувствует присутствие существа или воздействия злой природы.
Действие	Сразу	
Сфера	Пр	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	Мл	
Область	—	
Компоненты	С	

Железная воля

Требования	Мл 10	Молитва увеличивает стойкость существа вдвое.
Действие	Цикл	
Сфера	Пр	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	Мл	
Область	Сщ	
Компоненты	С	

Святость

Требования	Мл 15	Молитва жреца распространяет вокруг ареол святости, в результате его Харизма в глазах всех, кто слышит молитву, получает бонус равный Мл.
Действие	Цикл	
Сфера	Пр	
Скорость	1 мин	
Расстояние	—	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Великие молитвы

Воскрешение

Требования	Мл 20	Жрец может вернуть к жизни любое существо, имеющее душу, и чье тело находится в приемлемом состоянии. Если ритуал был прерван, возобновить его не представляется возможным. Материал — Камень Жизни.
Действие	Сразу	
Сфера	Жз	
Скорость	8 часов	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СМ	

Освобождение души

Требования	Мл 20
Действие	Цикл
Сфера	См
Скорость	10 мин
Расстояние	—
Область	Жрец
Компоненты	С

Молитва погружает жреца в кому, при этом его душа может свободно летать (ПД полета равны ПД жреца), видеть и слышать происходящее. Для души нет физических преград, хотя могут быть магические, она невидима простым взглядом. Душа может применять заклинания без компонентов, но не может производить физических действий. Она может вернуться в тело в любой момент в течение цикла, но возвращается в любом случае по окончании цикла. Душа может вселяться в тело другого спящего существа, если его уровень ниже уровня обладателя души, и оно проиграло встречный чек Вл/10.

Буря хаоса

Требования	Мл 20
Действие	Сразу
Сфера	Хс
Скорость	1 раунд
Расстояние	Мл
Область	СР Мл
Компоненты	СМ

Молитва обрушивает всю мощь хаоса на область с непредсказуемым эффектом, для определения используется к20. Материал — Символ Безумия.

1-5 Всю область охватывает пламя, нанося к6 повреждений критическим хитам

5-10 В области появляются к10 произвольных агрессивных существ

11-15 Камнепад. Чек Уд/10, при провале существо получает к20 урона, броня снижает полученный ущерб

16-19 Внутреннее кровотечение. Все в области получают урон к12 критическим хитам, если не пройдут чек Зд/20

20 Великий рок. Все в области получают эффект критического промаха

Остановка времени

Требования	Мл 20
Действие	Сразу
Сфера	Пр
Скорость	1 раунд
Расстояние	0
Область	СР Мл
Компоненты	СМ

Молитва останавливает течение времени в области. Жрец остается вне времени и может потратить Мл ПД, затем ход времени восстанавливается. Материал — Древние Песочные Часы.

МЫ ВЕЛИКОЕ ДИАКОНА

ЦЕНЫ НА ТОВАРЫ И УСЛУГИ

Цены на товары и услуги
Приложение к ролевой системе
«МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»
версия 3.2

Авторский состав:

Godmaker, Atrill, Брашнап, Dragomir, Fobos-11, Малый ведуний круг

Вёрстка:

NoNsense

Оглавление

- О содержании книги (стр. 3)**
- О некоторых экономических особенностях (стр. 3)**
- Основные правила (стр. 6)**
- Оружие, доспехи, умения, заклинания (стр. 7)**
- Прочие товары (стр. 10)**
- Лошади (стр. 15)**
- Транспорт (стр. 16)**

О содержании книги

Сражения и магические эксперименты — это далеко не главная часть жизни Вашего персонажа. Любой, даже самый великий герой, прежде чем отправляться в поход, обязательно подумает о предметах первой необходимости. А, уж поверьте, таких предметов может быть очень и очень много: от огнива и верёвки до компаса или подзорной трубы. Учитывая, что такие мелочи могут быть не менее важны Вашему герою для спасения своей жизни, чем добрый меч или крепкий лук, настоятельно рекомендуем Вам ознакомиться с содержанием этой книги. Ну, а если вы — такая группа, которая не растрачивается на мелочи, а только жаждет прорубаться сквозь орды врагов, то дальше оружейного раздела можете не читать.

В книге Вы найдете перечень некоторых экономических особенностей игрового мира, список товаров и цен на них, правил по торговле и вычислению распространённости услуг, а также подберёте доброго скакуна.

О некоторых экономических особенностях

Быт и обстановка игровой вселенной существенно отличается от той, которая привычна современному человеку. Поэтому некоторые не совсем очевидные вещи нужно описать.

Далеко не редкость читать про деревни, разделенные многими милями дикой местности, населенной разбойниками или опасными чудовищами. Но редкая деревня бывает настолько самодостаточной. Поэтому одно поселение стремилось вырасти по возможности ближе к другому, и часто люди отправлялись в соседнее село, чтобы получить услуги кузнеца или приоб-

рести лошадь. Таким образом, деревня, где есть и сапожных дел мастер, и кузнец, и постоялый двор, и даже таверна — не самое частое зрелище.

Возвращаясь к расстоянию между деревнями и сёлами, скажем, что оно обычно бывает в милю или немногим больше этого. Исключением могут быть земли с неплодородной почвой, военное время или, быть может, постоянные нападения злобного дракона.

В одной деревне может проживать от 20 до 200 человек (10-100 домов). Меньше — уже хутор, больше — городок. Однако грань между деревней и городом сильно зависит от места, о котором идёт речь. Как правило, город отличается от деревни городской стеной и крепкими воротами, в то время как в деревне есть только частокол или земляной вал, а чаще нет ни того, ни другого. Наличие же остальных атрибутов города: храмов, мощёных улиц, ярмарок и рынков — в большей степени зависит от культурного уровня региона.

О распространённости услуг

Теперь, когда мы примерно выяснили кое-что о плотности населения, можно рассказать о том, каких мастеров герои могут найти в приключениях и насколько часто.

Каждому ремесленнику, от кузнеца до ювелира, можно присвоить так называемое *число поддержки*. Это число показывает, сколько людей необходимо для того, чтобы этот ремесленник мог выполнять свою работу и не страдать от голода из-за недостатка в клиентах. Например, число поддержки кузнеца-оружейника — 1000 человек. Это значит, что среди деревень в 50-60 домов услугами кузнеца-оружейника можно будет воспользоваться только в каждом третьем поселении. С другой стороны, всегда бывают исключения из правил и ведущий может их сделать.

Для определения того, есть ли в данном конкретном поселении указанный ремесленник, можно воспользоваться следующим методом.

Умножаем число жителей данного поселения на 20 и делим на число поддержки для ремесленника. Получаем так называемую *распространенность* этой услуги. Далее чеком к20 определяем, нашли ли мы его или нет.

Число поддержки кузнеца-оружейника из деревни Золотые холмы равно 1000 человек. В селе проживает 150 жителей. $150 \times 20 / 1000 = 3$. Бросок к20 показал 7 (чек провален). Таким образом, нашим героям придется поискать услуги кузнечных дел мастера в другом месте (например, достаточно спросить об этом жителей).

Распространенность услуг

Профессия	Число поддержки
Лавочник	100
Сапожник	100
Кузнец	120
Скорняк	250
Служанка	250
Портной	250
Цирюльник	300
Трактирщик	300
Плотник	320
Владелец ломбарда	350
Ювелир	400
Каменщик	500
Коннозаводчик	550
Ткач	600
Пекарь	800
Кузнец-оружейник	1000
Маг	2800
Книготорговец	3300

Ниже приводится сводная таблица для числа поддержки разных ремесленников. Она составлена для «типичного» приключенческого сюжета, а не точного описания реалий какого-либо игрового мира. Это значит, что ведущий волен использовать её данные по своему усмотрению в зависимости от особенностей игрового мира. Например, число поддержки мага достаточно велико для деревни. Но если известно, что некоему магу больше нравится жить в древнем полуразрушенном замке на окраине деревни (поближе к древним развалинам и подальше от нежелательного внимания городского магистрата), то так оно и есть.

Аналогичным образом дела обстоят и со зданиями, которые могут посетить герои, такие как бани, ломбарды и лавки.

Валюта

В «Мире Великого Дракона» имеется несколько типов монет различного достоинства. Обычно это бывают медные гроши, серебряные кроны и золотые дукаты. Деление достаточно условное, но это намного лучше, чем абстрактные «золотые». В МВД их отношение равно одному к десяти. То есть, один золотой будет равен десяти серебряникам и сотне медяков. Все цены в этом дополнении указаны в серебряных кронах. Каждая монета весит условно 1 грамм, то есть, 500 монет имеют вес в 1 фунт.

Право изменять названия монет, вводить новые, менять цены, как всегда, в полной власти ведущего.

Средний доход в королевстве

Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода персонажей (например, сумма на начало приключения у героя или богатство купца), можно ориентироваться на примерный уровень доходов, приведенный в таблице. Для дохода с пе-

Распространенность зданий

Сооружение	Число поддержки
Хозяйственная лавка	100
Кузница	120
Таверна, постоялый двор	300
Ломбард	350
Лавка травника	400
Общественная баня	550
Храм	700
Оружейная лавка	1000
Ярмарка	2000
Башня мага	2800
Канализация	3000
Книжная лавка	3300
Крипты под городом	4000
Квартал чужеземцев	4500
Университет	5000
Великий храм	7000
Дворец верховного правителя	10000
Колоссальное сооружение	12000

риодом в день следует учитывать, что работа бывает не каждый день. Чтобы перевести дневной доход в годовой, следует умножить доход за день на 200. Примерно столько дней в году занят типичный работник за вычетом выходных, праздников и производственных трудностей (отсутствие материала, загруженный склад и т.д.).

В случае, когда качество выполняемой работы напрямую зависит от снаряжения (например, амуниции наёмника), стоимость услуг в день будет равняться стоимости значимого снаряжения, разделенной на 100.

Наёмник Вигго вооружен фальшионом (стоимостью 1000 серебряных монет), и большим щитом (150), а в качестве брони использует бригантину (2000) и шлем (150). Итого стоимость снаряжения Вигго составит 3300 серебряных монет, соответственно за оплату сво-

Уровни доходов

Профессия	Доход, серебром	Период
Гончар	3	день
Лучник	3	день
Каменщик	4	день
Ткач	5	день
Подмастерье	6	день
Стражник	12	день
Наемник	24	день
Лейтенант	50	день
Капитан	100	день
Ремесленник	1000	год
Оружейник	3600	год
Барон	12000	год
Граф	25000	год

их услуг в день он захочет как минимум $3300/100 = 33$ серебряные монеты. Кроме того, у Вигго есть сундук с трофеями стоимостью около 1000 серебряных монет, но это совершенно не влияет на его экипированность и поэтому не учитывается.

Основные правила

Распространенность товара определяется показателем от 1 до 20. Более высокое значение соответствует большей распространенности товара. Распространенность 20 означает, что товар встречается повсеместно, а 1 — что это уникальная вещь. Ведущий сам может решить, как ему использовать эту характеристику. Например, если ему требуется случайным образом определить, есть ли товар, нужный герою, в магазине, он может использовать распространенность для чека на к20.

Эта характеристика может получать штраф в зависимости от места, где производится покупка. Приведенная величина соответствует крупному городу. В небольшом городке для всех товаров можно установить на распространенность штраф от 1 до 10, в деревне — от 10 до 15. Это означает, что некоторые товары в этих местах просто невозможно купить, так как их распространенность окажется меньше 1.

В качестве альтернативного способа можно применить метод, указанный выше: выяснить, есть ли в данном поселении определенный ремесленник. Но и в этом случае остается вероятность, что можно купить подержанный предмет у местного населения. Так что, в спорных моментах окончательное слово остается за ведущим.

Вес предметов приводится в колонках «Вес/Срок». Числовое значение означает вес, если речь идет о предмете — оружии, доспехах и так далее.

Вес указан в фунтах, примерно можно считать, что 1 фунт равен 0,5 кг.

Срок обучения указан в колонке «Вес/Срок» для услуг по обучению героя новым умениям, а также заклинаниям. Срок обучения указан в часах, в расчете на героя с Интеллектом 1. Для определения срока обучения конкретного героя приведенное значение нужно разделить на величину Интеллекта героя. Например, персонаж с Интеллектом 5 должен потратить на изучение «Общения» 100 часов.

Цена и умение «Торговля»

В списке товаров указана их покупная «рыночная» цена, что для игрового мира является условностью, ведь большая часть торговли ведется путем натурального обмена, товарами же часто взимаются налоги и пошлины. В случае, если герой обладает умением «Торговля», он может снизить цены на товар при покупке. Если товар приобретается у торговца, то максимальная скидка, которой можно добиться использованием этого умения, составляет 50% стоимости. Если товар приобретается у производителя, то максимальная скидка, которую можно добиться, торгуясь, будет скромнее — до 25%, но и первоначальная цена будет немного ниже, чем у торговцев. В том случае, если приобретаются трофеи, краденый или найденный товар, цена может дойти до 5% первоначальной стоимости, если это позволяет значение умения «Торговля» героя.

Оружие, доспехи, умения, заклинания

Наиболее часто покупаемые и продаваемые в приключениях предметы — это всё, что может понадобиться героям в их странствиях. Также ниже указаны расценки на обучение разнообразным умениям и заклинаниям.

Список товаров и услуг

Название	Цена	Распространенность	Вес/Срок
<i>Простое</i>			
Нож	20	15	1
Кинжал	75	10	1
Короткий меч	200	8	2
Фальшион	1000	4	3
Вакидзаси	1200	1	3
Стилет	50	14	1
Серп	50	7	1
Топорик	10	16	4
Посох	1	20	4
Дубина	1	20	3
Вилы	1	20	5
Кастет	10	15	0,5
<i>Военное</i>			
Меч	150	12	4
Сабля	170	10	3
Шпага	200	7	2
Катана	1500	3	4
Бастард	250	8	8
Нодати	2500	1	12
Двуручный меч	700	5	12
Фламберг	1400	5	12
Боевой топор	50	12	10
Клевец	200	10	4
Секира	150	8	15
Алебарда	700	5	15
Нагината	750	3	15
Молот	20	17	5
Булава	60	13	7
Цеп	200	10	10
Шестопер	70	10	8
Кистень	70	12	6
Дротик	3	19	1
Копье	5	18	5
Пика	30	15	7
Конное копье	500	10	15
<i>Метательное</i>			
Камень	0	20	0,5
Праща	7	18	1
Сурикен	75	1	0,1
Свинцовый шарик	10	5	1

Список товаров и услуг (продолжение)

Название	Цена	Распространенность	Вес/Срок
<i>Стрелковое</i>			
Короткий лук	300	10	3
Лук	500	8	4
Арбалет	700	4	5
Тяжелый арбалет	2000	2	10
Арбалет-репетир	4000	1	15
Кор. лук, композитный	500	8	3
Лук, композитный	700	5	4
Заклинание*	100 х Тр.	21 – Тр.	10 х Тр.
Материал для закл.**	1 х Тр.	5	0,1
<i>Щиты</i>			
Баклер	30	15	5
Щит	50	12	10
Большой щит	150	9	20
<i>Доспехи</i>			
Кольчужный капюшон	120	10	4
Шлем	150	8	6
Шлем с забралом	200	5	10
Кольчужные рукавицы	100	7	2
Латные рукавицы	150	5	3
Кольчужные поножи	100	7	5
Латные поножи	150	5	8
Стеганая куртка	70	15	6
Кожаная куртка	250	8	10
Клепаная кожанка	350	7	14
Чешуйчатый доспех	450	7	20
Кольчуга	600	6	30
Хауберк	1000	6	35
Бригантина	2000	5	40
Латы	4000	2	45
Гофрированные латы	8000	1	50

* Тр. — требования к значению соответствующего умения для заклинания

** Исключением из этого правила можно считать компоненты, представляющие собой обыденные предметы, такие как камень или голубиное перо, ценность которых нулевая

Список товаров и услуг (окончание)

Название	Цена	Распространенность	Вес/Срок
<i>Умения</i>			
Азартные игры	200	10	50
Верховая езда	1000	6	300
Выживание	700	10	300
Выносливость	1000	15	200
Простое оружие	750	18	200
Знание	1000	5	800
Медицина	1500	3	1000
Метательное оружие	1000	10	600
Общение	750	5	500
Представление	700	10	600
Распознавание	4000	1	2000
Ремесло	1000	15	2000
Торговля	300	8	150
Чтение следов	400	7	200
Воинское	1000	15	200
Воровское	1500	10	300
Жреческое	2000	5	500
Магическое	2000	5	500

Прочие товары

Одежда и продукты. Эти предметы встречаются в жизни ваших героев на каждом шагу, и обойтись без многих из этих мелочей порой невозможно.

Одежда и продукты

Название	Вес	Дешевка	Обычная	Дорогая
Башмаки	1	2	4	10
Брошь	0,2	15	40	65
Брюки	5	4	8	50
Булавка	0,01	10	25	150
Жакет	3	10	30	160
Камзол	4	100	320	1600
Лента	0,2	0,4	0,8	1
Мантия	6	0,3	3	80
Накидка	3	0,1	1	100
Ножны для ножа	0,2	0,1	5	50
Ножны, перевязь и подвеска для меча	5	5	16	150
Перевязь воинская (ножны - нож, меч, кинжал)	1	6	18	200
Перевязь воровская (2 ножа, отмычки)	1	3	10	120
Перевязь разбойничья (ножны - меч, топор, кинжал)	1	4	12	140
Перевязь пиратская (подвеска для сабли)	1	3	10	100
Перевязь дворянская (меч, кинжал)	1	15	40	450
Ножны для ножа на ногу	0,5	3	10	100
Ножны для ножа на руку	0,5	3	10	100
Перевязь для 5 метательных ножей на пояс	1	6	20	180
Заплечные ножны	1	3	15	300
Парные заплечные ножны	2	10	40	650
Колчан для стрел	3	5	14	180
Колчан для болтов	3	4	12	160
Перевязь нагрудная на 2 кинжала	1	2	8	75
Пояс с 10 отделениями	1	3	10	100
Пояс пращника (5 сумочек на 10 камней)	1	4	12	130
Перчатки	0,5	1	4	30
Платье (обычное)	6	0,1	0,5	50
Плащ легкий	3	0,1	0,5	100
Плащ тканый	5	0,5	1	200

Одежда и продукты (продолжение)

Название	Вес	Дешевка	Обычная	Дорогая
Плащ меховой	10	100	200	500
Пояс	0,5	5	12	40
Ремень	0,5	0,5	2	15
Рубашка	1	0,1	0,4	30
Рукавицы	0,5	0,5	2	15
Сандалии	4	0,1	0,4	25
Сапоги	7	0,5	2	20
Туфли	5	1	4	25
Чулки	0,5	2	8	30
Шапка, шляпа	1	0,2	1	15
Вино (кувшин)	5	0,5	0,8	1
Еда для одной трапезы	-	0,1	0,4	1
Званный обед (на одно лицо)	-	10	40	200
Зерно и конюшня для лошади (в день)	-	0,1	0,2	0,4
Меблированные комнаты (в месяц)	-	0,3	80	250
Мед	2	0,1	0,2	0,4
Отдельная уборная в комнате (в месяц)	-	4	8	10
Питание (в день)	-	0,1	0,2	1
Похлебка	-	0,1	0,1	0,2
Проживание на постоялом дворе (в день/неделю)	-	0,1/0,5	0,2/12	5/30
Слабое пиво (за галлон)	9	0,1	0,2	0,5
Сыр (голова)	5	0,1	0,2	0,5
Хлеб (буханка)	2	0,1	0,2	0,5
Эль (за галлон)	8	0,1	0,2	0,5
Яйцо или свежие овощи	-	0,1	0,2	0,5
Бочка сидра	2000	17	32	52
Бочка хорошего вина	2000	55	80	120
Бочка соленой рыбы	2000	7	12	21
Дрова (на день)	40	0,1	0,2	0,4
Зелень	1	0,1	0,2	0,4
Кусковой сахар	1	4	8	22
Масло	1	0,4	0,8	3
Орехи	1	1	4	7
Селедка (за сотню)	-	1	4	10
Соль	1	0,2	0,4	0,5
Специи редкие (перец, имбирь)	1	10	14	23
Специи необычные (корица)	1	12	17	28
Специи экзотические (шафран, гвоздика)	1	40	60	80
Сухой паек (на неделю)	20	20	40	70
Яйца (за сотню)	16	0,1	0,3	0,5

Всякая всячина. Никогда не знаешь, что может понадобиться тебе в следующий момент. Приведенный ниже список просто не способен вместить в себя всего того, что может стать необходимым. Однако основные позиции мы постарались учесть.

Всякая всячина

Название	Вес	Цена
Блок и веревки	5	20
Бочонок	30	8
Бумага (1 лист)	**	8
Бурдюк	1	0,3
Ведро	3	0,2
Веревка (15 ярдов) конопляная	20	4
Веревка (15 ярдов) шелковая	8	40
Веревочная лестница (3 ярда)	18	1
Вещмешок	2	8
Водяные часы	200	4000
Воровские инструменты	1	120
Воск печатный или свечной	1	4
Духи (за пузырек)	*	20
Железный котелок	2	1
Замок хороший	1	400
Замок грубый	1	80
Зеркальце (металлическое)	*	40
Зимнее одеяло	3	0,2
Колокольчик	-	4
Колчан	1	0,3
Корзина большая	1	0,1
Корзина маленькая	*	0,2
Кошка (крюк)	4	0,3
Кремень и кресало	*	0,2
Масло (1 фляжка) фонарное	1	0,1
Мел	1	0,1
Меняльные веса	0,5	8

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят 1 фунт.

** Эти предметы не имеют ощутимого веса и не считаются нагрузкой.

Всякая всячина (продолжение)

Название	Вес	Цена
Мешок большой	*	0,1
Мешок маленький	*	0,1
Мыло (кусок)	1	0,2
Палатка малая	9	20
Палатка большая	20	100
Палатка - шатер	50	400
Пергамент (1 лист)	**	4
Перстень с печаткой или личная печать	*	20
Песочные часы (на 1 час)	1	100
Подзорная труба	1	4000
Поясной мешок большой	1	4
Поясной мешок маленький	0,5	0,3
Рыболовная сеть, квадрат (3 м)	5	16
Рыболовный крючок	**	0,1
Саквояж с замком	1	70
Свеча	*	0,1
Священный символ	*	100
Сигнальный свисток	*	0,3
Скалолазный крюк	0,5	0,1
Стеклянная бутылка	*	40
Сундук большой	25	8
Сундук малый	9	4
Ткань (9 м ²) обычная	9	28
Ткань (9 м ²) высокого качества	10	200
Ткань (9 м ²) роскошная	10	400
Точильный камень	1	1
Тубус для карт или свитков	0,5	0,3
Увеличительное стекло	*	200
Факел	1	0,1
Фонарь с крышкой	2	28
Фонарь «Бычий глаз»	3	48
Фонарь сигнальный	50	600
Холст (1 ярд ²)	1	0,2
Цепь (фут) тяжелая	3	16
Цепь (фут) легкая	1	12
Чернила (пузырек)	*	32
Швейная игла	*	0,2
Шпоры	2	16

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят 1 фунт.

** Эти предметы не имеют ощутимого веса и не считаются нагрузкой.

Животные. Многие годы разумные расы приручали различные виды животных, приспособлявая их под свои нужды. Не исключено, что вашим героям так же придется столкнуться с домашней скотиной, покупая ее, продавая или используя каким-то иным способом.

Животные

Название	Цена
Баран	16
Бык	80
Верблюд	200
Вол	60
Голубь обычный	0,1
Голубь почтовый	400
Гусь	0,3
Коза	4
Корова	40
Кошка	0,1
Куропатка	0,1
Лошадь упряжная	300
Тяжеловоз	800
Рысак	600
Верховая	900
Степняк	1600
Овца	8
Охотничья кошка (ягуар и др.)	20000
Певчая птица	0,4
Поросенок	12
Собака сторожевая	100
Собака охотничья	68
Собака боевая	80
Собака мясная	10
Сокол (обученный)	4000
Теленок	20
Хряк	40
Цесарка	0,1
Цыпленок	0,1

Лошади

Упряжной. Типичная крестьянская лошадка, способна возить воз и пахать, но не более. Совершенно не подходит для верховой езды.

Тяжеловоз. Мощная лошадь, перевозящая тяжелые грузы, в частности воинов в полном доспехе. Невероятно выносливы, но крайне тихоходны.

Рысак. Обычная верховая лошадь. Отличается выносливостью, но скорость не так высока.

Верховой. Лошадь для богатых. Отличается отличными скоростными характеристиками, но значительно менее вынослива, чем рысак. Поэтому используется, кроме скачек, в качестве скоростных курьеров.

Степняк. Объединяет преимущества рысака и верхового, самая дорогая порода лошадей.

Характеристики лошадей

Характеристика	Упряжная	Тяжеловоз	Рысак	Верховой	Степняк
Восприятие	8	8	8	8	8
Хиты	30	50	40	30	45
Критические хиты	12	20	15	12	15
ПД	8	8	8	9	8
Защита	3	3	3	4	4
Атака (копыто)	8	7	10	10	12
Атака (зубы)	5	6	9	9	10
ПД атаки (копыто)	8	8	7	7	6
ПД атаки (зубы)	4	5	4	4	4
Ущерб (копыто)	2к6	2к10	2к8	2к8	3к6
Ущерб (зубы)	1к6	1к8	1к8	1к8	2к4
Дневной переход	½ ДП	½ДП	1 ДП	¾ ДП	2 ДП

Дневной переход для лошадей вычисляется так же, как и для людей, однако не все породы лошадей могут полностью использовать данные им природой возможности. Лошадь может пройти один переход плюс еще 20%, но в следующий день она пройдет на 20% меньше. Можно так же загнать коня. Тогда он пройдет еще 20%, после чего игрок кидает к10, и если результат больше Здоровья лошади, то она пала. Если чек пройден, у лошади навсегда отнимается один пункт Здоровья. Следующие проверки идут каждые 3 мили.

Доспехи. Лошадь незаменима при дальних путешествиях. Но чтобы сделать дорогу более удобной и комфортной, следует также позаботиться и о соответствующей упряжи и доспехах.

Упряжь и доспехи

Название	Броня	Вес	Цена
Кожаный доспех	2	60	600
Кольчуга	4	70	2000
Пластинчатый доспех	6	85	8000
Повод	-	-	0,1
Подковы и подковка	-	10	4
Попона	-	4	0,1
Седельные сумки большие	-	8	16
Седельные сумки малые	-	5	12
Седло упаковочное	-	15	20
Седло верховое	-	35	40
Уздечка и удила	-	3	0,6
Упряжь	-	10	8
Хомут для лошадей	-	15	20
Хомут для волов	-	20	12

Транспорт

Название	Стоимость
Баржа	2000
Большая галера	120000
Галера	60000
Каботажное судно	20000
Каное малое	120
Каное боевое	200
Карах	2000
Ког	40000
Плот или малое плоскодонное судно	80
Портшез	400
Экипаж обычный	600
Карета с отделкой	28000
Весло обычное	8
Весло галерное	40
Колесо для повозки или телеги	20
Парус	400

МЫ ВЕЛИКОГО ДРАКОНА

БЕСТИАРИЙ

Бестиарий

Дополнение к ролевой системе «МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

версия 3.2

Авторский состав: Godmaker, Atrill, Ахиллес, Брашнап, Dragomir, Fobos-11
Вёрстка: NoNsense

Как пользоваться книгой

В этом дополнении Вы ознакомитесь с существами «Мира Великого Дракона», найдёте описания волшебных монстров, существ лесов, болот, подземелий и пещер. Книга состоит из нескольких разделов, посвящённых определённым типам существ, таким как животные или демоны. В каждом из таких разделов приведены боевые параметры для всех существ, их описание и игровые особенности. Для каждого описываемого существа также дано примерное количество очков опыта, которое можно зачислять за победу над ним, но эта цифра может быть изменена ведущим в соответствии с игровой ситуацией. Под победой понимается не только физическое устранение монстра, но и альтернативные способы разрешения конфликта, например, усыпить при помощи заклинания, запереть в помещении или даже подружиться. Броня, указанная в таблице — это броня корпуса. По конкретным частям тела — на усмотрение ведущего. Стойкость монстров, имеющих критические хиты, считается равной их уровню. Не забывайте, что Вы можете менять все параметры существ так, как Вам будет удобно. Удачной игры!

Список монстров

Магические существа (стр. 4)

Волколак
Гигантская крыса
Грифон
Горгулья
Дракон
Единорог
Крысолак
Людоед
Черный паук

Животные (стр. 8)

Боевой кабан
Волк
Лошадь
Леопард
Медведь

Болотные твари (стр. 10)

Блуждающий огонек
Болотная черепаха
Болотный дух
Гигантский комар
Гигантская лягушка
Гигантская многоножка
Кикимора
Леший
Троль
Утопленник
Хищное дерево

Демоны (стр. 16)

Абагарат
Адский пес
Бес

Бесформенный
Воин ада
Дьявол
Искуситель
Ифрит
Падшая душа
Повелитель душ
Пожиратель теней
Страж
Цербер

Нежить (стр. 22)

Безголовый
Вампир
Гракх
Лич
Мертвец
Призрак
Проклятый
Рыцарь смерти
Скелет
Смерть
Страж гробниц
Тоскующий мертвец
Упырь
Хиша

Фантомы (стр. 30)

Безумец
Двойник
Морок
Морфей
Сглаз
Странник
Страх
Тень
Хозяин магии

Магические существа

В этой главе описаны различные существа, обязанные своему происхождению магии.

Волколак

		Типы атак		
		Пасть (волк)	Пасть (человек-волк)	Рука (человек)
Уровень	5			
Интеллект	8			
Восприятие	8	Атака	17	16
ПД	9	ПД атаки	4	3
Хиты	35	ШКУ	10	10
Критические хиты	15	ШКП	2	2
Защита	10	Дальность	0	0
Броня	2	Ущерб	к8+2	к12+2
Опыт	3	Тип ущерба	кол.	кол.
				туп.

Волколак — это оборотень, который может принимать вид человека, волка, а также промежуточной формы — покрытого волчьей шерстью человекообразного существа с волчьей головой. Волколаки живут в лесах и принимают человеческий облик, когда им нужно неузнанными находиться среди людей. Это хитрые, злобные и хищные существа, которые находят удовольствие в убийстве беззащитного человека.

Волколака можно обнаружить заклинанием «Обнаружение зла». Волколак обладает способностью видеть в темноте. Превращение из одной формы в другую занимает 4 ПД. Любое попадание по волколаку серебряным оружием считается критическим ударом.

Гигантская крыса

		Типы атак	
		Пасть	
Уровень	1		
Интеллект	1		
Восприятие	4	Атака	7
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	3	ШКУ	3
Критические хиты	4	ШКП	5
Защита	4	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

Гигантские крысы наводняют подземные коммуникации крупных городов, подвалы, заброшенные постройки, но могут повстречаться и в лесу. Они бывают ростом с крупную кошку, тупы, агрессивны и нападают большими стаями. Являются переносчиками разнообразных болезней.

При критическом попадании крысы по противнику, вместо события происходит заражение противника инфекционной болезнью.

Грифон

Уровень	6
Интеллект	3
Восприятие	8
ПД	8
Хиты	40
Критические хиты	16
Защита	6
Броня	1
Опыт	3

Типы атак

	Клюв	Лапы
Атака	16	16
ПД атаки	4	3
ШКУ	4	4
ШКП	1	1
Дальность	0	0
Ущерб	к12	к8
Тип ущерба	руб.	руб.

Грифон — существо с головой и крыльями, похожими на орлиные, а телом и лапами похож на льва. Грифоны — хищники, нападающие на любого, кто окажется на их охотничьей территории. Они умны, и поддаются дрессировке, их нередко используют, как верховых животных.

Грифон имеет размер 2, умеет летать с параметром «Полет», равным 4. В полете может атаковать как клювом, так и лапами. На земле грифон атакует только клювом.

Горгулья

Уровень	8
Интеллект	0
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	50
Критические хиты	0
Защита	5
Броня	10
Опыт	6

Типы атак

	Лапа
Атака	20
ПД атаки	4
ШКУ	5
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	к20
Тип ущерба	реж.

Каменные изваяния, похожие на крылатых обезьян, оживлённые с помощью магии. Их часто используют маги для защиты своих владений и замков.

При критическом ударе тупым оружием горгулья получает двойной ущерб, умеет летать с параметром «Полет», равным 2.

Дракон

		Типы атак		
Уровень	20	Лапа	Пасть	Хвост
Интеллект	12			
Восприятие	10	Атака	25	30
ПД	12	ПД атаки	6	10
Хиты	250	ШКУ	18	5
Критические хиты	80	ШКП	0	1
Защита	5	Дальность	2	5
Броня	15	Ущерб	3к12	2к12
Опыт	1000	Тип ущерба	руб.	туп.

Драконы — это волшебные летающие существа во много раз больше человека, удерживающиеся над землёй лишь благодаря собственной магии, ибо никакие крылья не в состоянии поднять столь громадное существо и перенести его на те расстояния, которые могут покрывать драконы. Драконы обладают прескверным, сварливым и донельзя капризным характером, прожорливы, коварны, свирепы. Драконы превосходные охотники, они видят очень далеко, взор их остротой превосходит даже орлиный. От их бронированной чешуи отскакивают почти все стрелы — поразить можно лишь редкие щели между пластинами. Своей пастью драконы прокусывают самые крепкие доспехи. На земле и в полёте дракон может атаковать огненным дыханием и передними лапами, когти на которых размером с кинжал. Удар хвоста дракона может снести небольшую избушку.

Дракон занимает 19 клеток (окружность с радиусом 3, включая центр). Дракон отлично чувствует себя в воде. Умеет летать с параметром «Полет», равным 10. Магическая устойчивость от всех школ магии равна 10. Наездник дракона (если он есть), тратит на управление драконом 4 ПД в раунд. Использует заклинания «Школы разрушения» без компонентов, как маг со значением умения «Школа разрушения», равным 20.

Единорог

		Типы атак	
Уровень	10	Рог	Копыта
Интеллект	10		
Восприятие	10	Атака	25
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	50	ШКУ	5
Критические хиты	20	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к12
Опыт	10	Тип ущерба	кол.

Единороги — волшебные существа, внешне похожие на прекрасных белых лошадей, но обладающие длинным витым рогом, растущим прямо из лба. Удар рогом единорога вызывает яркую вспышку, которая может на некоторое время ослепить противника.

Единорог занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 4 дополнительных ПД на перемещение. При критическом ударе рогом помимо критического события противник ослепляется на 2 раунда.

Крысолак

		Типы атак		
		Пасть (крыса)	Пасть (человек-крыса)	Рука (человек)
Уровень	4			
Интеллект	6			
Восприятие	5	Атака	12	14
ПД	8	ПД атаки	3	3
Хиты	20	ШКУ	3	3
Критические хиты	9	ШКП	2	2
Защита	10	Дальность	0	0
Броня	0	Ущерб	к10	к4
Опыт	2	Тип ущерба	кол.	кол.

Крысолак — это существо-оборотень, которое может принимать облик огромной крысы, человека или человека с крысиной головой. Крысолаки встречаются в крупных городах, где они ведут двойную жизнь, занимаясь, в основном, преступной деятельностью.

Крысолак обладает способностью видеть в темноте. Любое попадание по нему серебряным оружием считается критическим ударом. При критической атаке в виде крысы заражает врага инфекционной болезнью. В человеческом облике владеет умением «Скрытность» со значением 15.

Людоед

		Типы атак	
		Дубина	Рука
Уровень	12		
Интеллект	3		
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	80	ШКУ	2
Критические хиты	24	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2
Броня	3	Ущерб	2к10
Опыт	3	Тип ущерба	туп.

Здоровенный мужичина 2,5-3 ярда ростом, толстый, заросший, с клыками и тупой, как пень. Людоеды живут в лесах, вблизи дорог, охотясь на двуногих прямоходящих. Обычно орудуют крупного размера дубиной, но и их кулаки — опасность серьезная, поскольку людоеды очень сильны. Их толстая шкура пробивается с трудом даже мечами.

Людоед хорошо видит в темноте.

Черный паук

Типы атак

		Пасть	Паутина
Уровень	3		
Интеллект	5		
Восприятие	7	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	15	ШКУ	4
Критические хиты	12	ШКП	1
Защита	3	Дальность	0
Броня	2	Ущерб	к10
Опыт	2	Тип ущерба	кол.

Это огромный паук черного цвета, с телом длиной в три фута, покрытым прочной хитиновой броней. Достаточно хитер, коварен, предпочитает устраивать засады. Сначала паук выстреливает в жертву прочной паутиной, а затем, не спеша, убивает ее.

Паук может выстреливать паутиной в цель, находящуюся на расстоянии от 3 до 5 ярдов. При попадании жертва полностью опутывается паутиной и не способна двигаться. Освободиться от паутины можно, выполнив чек Сл/20. Каждая неудачная попытка приносит штраф -1 для следующей.

Животные

Обычные животные, которые могут напасть на героев.

Вепрь

Типы атак

		Клыки
Уровень	2	
Интеллект	1	
Восприятие	7	Атака
ПД	10	ПД атаки
Хиты	20	ШКУ
Критические хиты	10	ШКП
Защита	6	Дальность
Броня	2	Ущерб
Опыт	1	Тип ущерба

Родственник мирной домашней семьи, не отличающийся ее спокойным нравом. Вепрь предпочитает нападать с разгона, редко возвращаясь после неудачной атаки.

Волк

Типы атак

		Пасть
Уровень	3	
Интеллект	2	
Восприятие	6	Атака
ПД	9	ПД атаки
Хиты	18	ШКУ
Критические хиты	13	ШКП
Защита	6	Дальность
Броня	0	Ущерб
Опыт	2	Тип ущерба

Это опасные хищники, населяющие леса. Обычно они не нападают на людей, но когда они по-настоящему голодны, то могут представлять угрозу для кого угодно.

Волк обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Лошадь

Уровень	3
Интеллект	1
Восприятие	5
ПД	10
Хиты	30
Критические хиты	12
Защита	5
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Копыта

Атака	10
ПД атаки	5
ШКУ	3
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	2к4
Тип ущерба	туп.

Лошадь занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 2 дополнительных ПД на перемещение.

Леопард

Уровень	5
Интеллект	3
Восприятие	8
ПД	11
Хиты	40
Критические хиты	15
Защита	5
Броня	1
Опыт	3

Типы атак

Пасть Лапа

Атака	20	25
ПД атаки	5	4
ШКУ	10	9
ШКП	1	1
Дальность	0	0
Ущерб	к10	к8
Тип ущерба	кол.	реж.

Пятнистая дикая кошка, предпочитающая нападать из засады.

Отлично прячутся — жертва должна пройти чек Вс/12 со штрафом -4, если хочет заметить прячущегося леопарда. Леопард обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Медведь

Уровень	8
Интеллект	2
Восприятие	6
ПД	7
Хиты	40
Критические хиты	30
Защита	2
Броня	4
Опыт	4

Типы атак

Лапа

Атака	17
ПД атаки	4
ШКУ	4
ШКП	2
Дальность	0
Ущерб	2к8
Тип ущерба	руб.

Лесной хозяин нечасто нападает, если его не трогать первым, предпочитая лакомиться малиной и медом.

Болотные твари

В этой главе представлены самые разнообразные болотные жители.

Здоровье: все болотные твари отлично дышат под водой, а многие вообще имеют полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не могут быть оглушены, ослеплены, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, болотной черепахи, тролля).

Магия: на болотных тварей не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация» (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, болотной черепахи, тролля).

Недостатки: все болотные твари боятся огня, поэтому стараются не подходить к кострам, факелам и пр. Или же попытаются загасить его любым способом.

Блуждающий огонек

Уровень	2
Интеллект	1
Восприятие	8
ПД	10
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	6
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Иллюзия

Атака	-
ПД атаки	5
ШКУ	-
ШКП	-
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	-

Маленькие светящиеся фонарики обитают на самых глубоких болотах, подкарауливая там неосторожных путников. Огоньки часто пугают своим неожиданным появлением, или светятся впереди, указывая ложный путь, ведущий в трясину. Так же они часто создают красочные иллюзии, еще больше сбивающие с толку заплутавшего на болотах беднягу. Впрочем, бывали случаи, когда огоньки выводили прохожего из болот на сухую безопасную тропу.

Полный иммунитет к обычному оружию и магическим и физическим воздействиям. Уничтожается применением «Отменить заклинание» при требованиях 5.

Болотная черепаха

Типы атак

Уровень	8	Пасть	
Интеллект	1		
Восприятие	3	Атака	18
ПД	5(10)	ПД атаки	3
Хиты	60	ШКУ	10
Критические хиты	18	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	12	Ущерб	2к8
Опыт	4	Тип ущерба	руб.

Эта огромная черепаха обитает в больших болотах. Она всеядна в самом широком смысле слова. Черепаха покрыта мощным роговым панцирем, но очень неповоротлива.

Занимает площадь 2 на 2 ярда, в воде или болоте ПД увеличиваются до 10.

Болотный дух

Типы атак

		Телепортация	Дикий крик
Уровень	8+		
Интеллект	7		
Восприятие	6	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	30	ШКУ	-
Критические хиты	18	ШКП	-
Защита	5	Дальность	10
Броня	1	Ущерб	закл.
Опыт	5	Тип ущерба	-

Очень опасное существо, питающееся страхом смертных. Болотный дух выглядит словно человек, с которого местами содрали кожу, и прогнившие внутренности вывалились и теперь волочатся по земле. Это существо имеет неестественно широкую пасть, издающую дикие крики, оглушающие всех в небольшом радиусе и наносящие звуковые повреждения. Болотный дух любит играть со своими жертвами, обманывая их постоянными перемещениями с места на место. Чем больше страха ощущают его противники, тем сильнее становится это чудовище. Говорят, что оно – воплощенная ненависть болот.

Применяет заклинания «Телепортация» и «Дикий крик» без компонентов неограниченное число раз. Питается страхом: каждые 2 раунда сражения повышает свой уровень, при этом он получает дополнительно 1 кр. хит и 1 прибавляется к защите. Эффект продолжается ровно одни сутки.

Гигантский комар

Типы атак

Уровень	2	Хобот	
Интеллект	1		
Восприятие	8	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	8	ШКУ	0
Критические хиты	7	ШКП	0
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

Гигантские комары водятся в лесах, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, выискивая незащищенные участки. После удачного укуса комар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но защита падает до 0.

Гигантская лягушка

Типы атак

Уровень	3	Пасть	
Интеллект	2		
Восприятие	4	Атака	13
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	21	ШКУ	3
Критические хиты	10	ШКП	3
Защита	4	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	2к4
Опыт	3	Тип ущерба	кол.

Огромная лягушка прекрасно чувствует себя и в воде и на суше. Питается мелкими животными, но при случае может напасть и на неосторожного человека. Обычно, у лягушек не бывает зубов. Но у этой зубы есть.

Лягушка занимает 2 клетки. Она умеет плавать, и может совершать прыжки вперед на расстояние до 12 ярдов. Такой прыжок требует 3 ПД.

Гигантская многоножка

Типы атак

		Пасть	
Уровень	4		
Интеллект	1		
Восприятие	6	Атака	14
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	30	ШКУ	4
Критические хиты	14	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	2к6
Опыт	2	Тип ущерба	спец.

Гигантские многоножки живут в лесах и являются опасными хищниками. Часто нападают на человека. Они ядовиты и обладают прочным хитиновым панцирем.

Многоножка занимает 3 клетки, цепочкой, первый сегмент может разворачиваться в любую сторону, не требуя расхода ПД на поворот. Может поднимать первый сегмент на дыбы, на высоту 2 ярдов, что требует 3 ПД, и атаковать сверху. Вместо критических событий происходит отравление жертвы ядом. Яд вызывает немедленную потерю 1 ПД, и затем потерю 1 ПД каждый час до полного паралича. Спустя сутки после отравления, ПД начинают восстанавливаться со скоростью 1 ПД в день.

Кикимора

Типы атак

		Рука	
Уровень	4		
Интеллект	5		
Восприятие	5	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	18	ШКУ	2
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	3	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	2	Тип ущерба	туп.

Если в деревнях начинают часто пропадать дети, следует ожидать, что поблизости завелась кикимора, а то и не одна. Эти странные женоподобные существа со спутанными зелеными волосами, одетые в тряпье похищают младенцев и топят их болоте. В итоге маленькие утопленники превращаются в упырей, которые повсюду следуют за кикиморой и исполняют ее приказы. Кикиморы искренне считают себя неотразимыми, поэтому иногда удается заговорить им зубы и не пасть жертвой упыриных когтей. Также любимым развлечением болотной «красавицы» можно считать любовь к загадкам.

Водит за собой к6 упырей, выполняющих любой приказ кикиморы. После ее смерти упыри рассыпаются во прах.

Леший

		Типы атак	
Уровень	5	Рука	
Интеллект	2		
Восприятие	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	10	ШКУ	5
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2
Броня	8	Ущерб	к8
Опыт	1	Тип ущерба	кол.

С виду почти невозможно отличить лешего от пенька, до тех пор, пока он не бросился на вас. Да по сути это существо и является оживших пнем с гипертрофированными корнями, превратившимися в уродливые когтистые руки. Лешие обычно ростом с гоблина, покрытые толстой корой, поэтому разрубить их достаточно трубно, как и любое дерево. В деревнях поговаривают, что лес мстит за срубленные деревья, и лешие – неупокоившиеся древесные духи. Кто знает?

Обладает умением «Скрытность», равным 10, когда есть возможность замаскироваться под пень. Получает двойные повреждения от огня.

Троль

		Типы атак			
Уровень	4	Рука Дубина Праща			
Интеллект	3				
Восприятие	4	Атака	10	13	13
ПД	7	ПД атаки	3	4	4
Хиты	35	ШКУ	2	2	2
Критические хиты	14	ШКП	2	2	2
Защита	4	Дальность	0	1	8
Броня	2	Ущерб	к4	2к4+4	2к4+5
Опыт	1	Тип ущерба	туп.	туп.	туп.

Также известные как дикие эльфы, тролли и в самом деле являются дальними родственниками лесных стрелков. Но, в отличие от последних, они уверены, что ведут самый прогрессивный и, более того, единственно возможный образ жизни. И теперь, когда их гораздо более развитые сородичи основывают собственные государства, пишут стихи и музыку, тролли живут в первобытном состоянии, делятся на постоянно враждующие между собой кланы и занимаются своим самым любимым делом — грабят прохожих. Пожалуй, это единственное, что хорошо получается у диких эльфов. Сам их вид внушает желание поскорее отделаться от этого мерзкого собеседника. Тролли невысоки ростом, ходят, согнувшись и, хотя дальнейшее родство с эльфами слегка угадывается, имеют несколько отличительных черт. Например, от одного до трех мохнатых хвостов, длинный нос и не сильно густую буроватую шерсть.

Тролли грабят неосторожных путников на дороге, но при этом стараются не убивать их, если есть шанс потерять кого-то из своих. Они трусливы и недалеки, поэтому троллей можно уговорить или угрозами заставить уйти с дороги.

Утопленник

Уровень	2
Интеллект	0
Восприятие	4
ПД	6
Хиты	20
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Рука

Атака	12
ПД атаки	4
ШКУ	5
ШКП	5
Дальность	0
Ущерб	к4
Тип ущерба	спец.

Утонувшие в болотах или же захороненные в трясине нередко превращаются в этот особый вид нежити. Утопленник совершенно безмозгл, но его гложет дикая ненависть к живым, избежавшим его участи.

При критическом ударе, вместо события, утопленник крепко захватывает свою жертву и начинает утягивать за собой в болото. Чтобы высвободиться из его хватки, необходимо потратить 3 ПД и провести чек Сл/12.

Хищное дерево

Уровень	6
Интеллект	1
Восприятие	4
ПД	8
Хиты	50
Критические хиты	15
Защита	0
Броня	5
Опыт	1

Типы атак

Ветви

Атака	16
ПД атаки	4
ШКУ	2
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	2к4
Тип ущерба	туп.

Хищное дерево похоже на вяз, но его можно узнать по особенно пышной траве у корней. Дерево применяет против проходящих мимо существ заклинание «Живые оковы» и атакует их ударами нижних ветвей, удобряя таким образом почву.

Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерба убирает заклинание.

Демоны

Демоны — это обитатели inferнального мира, называемого адом. Эти существа родственны огню и повелевают им. В этой главе у монстров появилась новая характеристика — ранг. Чем выше это число, тем более высокое положение занимает демон в аду. Самый низший ранг — 1, самый высокий — 9.

Здоровье: демоны имеют полный иммунитет к ядам и болезням, видят в темноте.

Магия: на демонов не действуют огонь.

Недостатки: демоны определяются заклинаниями «Обнаружение зла», получают вред от святой воды и освященных предметов.

		Типы атак		
		Рука	Малый огненный шар	
Абагарат (ранг 3)				
Уровень	7			
Интеллект	4			
Восприятие	10	Атака	18	20
ПД	10	ПД атаки	3	3
Хиты	50	ШКУ	10	0
Критические хиты	25	ШКП	0	0
Защита	8	Дальность	1	10
Броня	3	Ущерб	3к6	к8
Опыт	3	Тип ущерба	руб.	маг.

Могущественные демоны абагараты находятся на низших ступенях адской иерархической лестницы. Они обделены интеллектом, поэтому не сумели получить большую власть. Абагараты похожи на объятые пламенем человеческие фигуры, которые лишены глаз и черт лица. В бою эти демоны используют мощные когти или метают небольшие огненные шарики.

		Типы атак		
		Пасть	Огненное дыхание	
Адский пес (ранг 1)				
Уровень	4			
Интеллект	3			
Восприятие	10	Атака	13	13
ПД	9	ПД атаки	4	7
Хиты	25	ШКУ	5	—
Критические хиты	14	ШКП	2	—
Защита	8	Дальность	0	10
Броня	0	Ущерб	к10	к10
Опыт	1	Тип ущерба	кол.	маг.

Адские псы — разновидность собакоподобных демонов. Внешне они похожи на собак, но крупнее и гораздо умнее. Довольно часто колдуны и волшебники используют их для охраны своих владений. Адские псы могут атаковать на расстоянии при помощи огненного дыхания. Огонь также может вырваться из их пасти случайно.

Критическое событие при атаке пастью означает смену обычного ущерба на огненный.

Бес (ранг 1)

Типы атак

Уровень	1
Интеллект	3
Восприятие	5
ПД	9
Хиты	5
Критические хиты	8
Защита	6
Броня	0
Опыт	3

Когти

Атака	10
ПД атаки	3
ШКУ	2
ШКП	3
Дальность	0
Ущерб	к4
Тип ущерба	кол.

Бесами называют самих низших демонов, которые прислуживают более высшим. Иногда их называют чертями. Бесы похожи на маленьких хвостатых обезьян с тонкими ножками на раздвоенных копытах. Никаких чувств кроме жалости эти существа вызвать не способны. В бою бесы атакуют лапками с кривыми когтями.

Бесформенный (ранг 6)

Типы атак

Уровень	12
Интеллект	10
Восприятие	10
ПД	8
Хиты	60
Критические хиты	23
Защита	3
Броня	5
Опыт	7

Превращение

Атака	-
ПД атаки	8
ШКУ	-
ШКП	-
Дальность	-
Ущерб	-
Тип ущерба	-

Не имеющие собственной формы демоны могут превращаться в любое существо, вводя в заблуждение простых смертных. Они сильны, но преданы владыке ада и стоят за его власть.

Использует заклинание «Превращение» без компонентов и не требующее поддержки.

Воин ада (ранг 4)

Уровень	8
Интеллект	6
Восприятие	7
ПД	9
Хиты	65
Критические хиты	27
Защита	4
Броня	8
Опыт	6

Типы атак

Огненный меч

Атака	17
ПД атаки	3
ШКУ	10
ШКП	1
Дальность	2
Ущерб	2к8
Тип ущерба	маг.

Адская рать состоит из множества воинов ада — крылатых демонов, обладающих длинными рогами и крепкими кожистыми крыльями. Эти существа не знают пощады, они жгут и уничтожают. Воин ада покрыт прочной костяной броней, которая защищает его от атак противников. В его руке неугасимым пламенем горит огненный меч, наносящий ужасные раны врагам.

Использует магический полет.

Дьявол (ранг 9)

Уровень	20
Интеллект	12
Восприятие	10
ПД	14
Хиты	200
Критические хиты	35
Защита	10
Броня	20
Опыт	800

Типы атак

Рука Пасть

Атака	30	28
ПД атаки	3	5
ШКУ	20	20
ШКП	0	0
Дальность	0	0
Ущерб	к12	к20
Тип ущерба	руб.	руб.

Великий владыка ада поистине силен и непобедим. Многие знаменитые герои пытались убить его, но через некоторое время дьявол восставал из мертвых и уничтожал дерзкого. Ему подвластны все стихии и многие другие силы. Дьявол велик, ему поклоняются многие некроманты, ошибочно полагая, что темному владыке есть в них какая-то выгода. Он может выглядеть как угодно, но предпочитает вид небольшого крылатого демона с огромными когтями.

Использует магический полет. Покупает души за желание. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 20. Может быть ранен только освященным оружием. Может использовать все заклинания магов без компонентов как маг со значениями соответствующих умений, равными 25. Все поддержки на порядок ниже.

Искуситель (ранг 2)

Типы атак

			Рука	Внушение
Уровень	4			
Интеллект	8			
Восприятие	7	Атака	15	-
ПД	8	ПД атаки	3	8
Хиты	25	ШКУ	5	-
Критические хиты	15	ШКП	1	-
Защита	6	Дальность	0	10
Броня	0	Ущерб	к6	-
Опыт	2	Тип ущерба	туп.	-

Прекрасные внешне и умные существа, склоняющие смертных ко злу и подталкивающие их ко грехам, зовутся искусителями. Они выглядят в точности как люди, их манеры изысканы, и для них не составляет труда опутать любого человека паутиной слов. Их infernalную природу практически невозможно обнаружить — искусители прекрасно маскируются.

Использует заклинание «Внушение». Покупает души за желание.

Ифрит (ранг 7)

Типы атак

			Инферно
Уровень	10		
Интеллект	7		
Восприятие	8	Атака	-
ПД	9	ПД атаки	8
Хиты	50	ШКУ	0
Критические хиты	19	ШКП	0
Защита	10	Дальность	см.
Броня	0	Ущерб	см.
Опыт	15	Тип ущерба	маг.

Один из высших демонов — ифрит — олицетворяет собой ад и его сущность. Ифрит выглядит как сгусток обжигающего пламени, имеющего человеческие контуры выше пояса и бесформенного огня ниже. Эти существа являются воплощением истинного огня, сжигающего и пожирающего. Всего на две ступени ниже самого дьявола, ифрит имеет огромную власть над адскими обитателями и воинством хаоса.

Постоянный эффект заклинания «Огненный щит», не требующий поддержки. Использует магический полет 2. Атакует заклинанием «Инферно» без компонентов. Покупает души за желание.

Падшая душа (ранг 1)

Уровень	2
Интеллект	2
Восприятие	4
ПД	6
Хиты	10
Критические хиты	9
Защита	4
Броня	0
Опыт	1

Типы атак**Огненная стрела**

Атака	10
ПД атаки	3
ШКУ	0
ШКП	0
Дальность	10
Ущерб	к10
Тип ущерба	маг.

Люди, продавшие душу дьяволу, после смерти становятся адскими жителями, пожизненно обреченными на существование на одном из низших кругов. Эти злобные существа не имеют другой радости, кроме как причинять боль и страдания другим. Падшие души мучаются тяжестью своего поступка, и ничто не может прервать их мук. Внешне они похожи на людей, но вместо лиц у них бесформенные куски мяса. Падшая душа атакует заклинанием «Огненная стрела» без компонентов любое живое существо, которое осмелится приблизиться к ней.

Нельзя убить, после потери всех хитов теряет сознание на к10 раундов, после чего восстает полностью здоровой.

Повелитель душ (ранг 8)

Уровень	15
Интеллект	9
Восприятие	8
ПД	10
Хиты	100
Критические хиты	25
Защита	5
Броня	8
Опыт	25

Типы атак**Адский меч**

Атака	25
ПД атаки	3
ШКУ	15
ШКП	0
Дальность	3
Ущерб	2к20
Тип ущерба	руб.

Повелитель душ — это самый высший демон после самого владыки ада. Он стоит по правую руку дьявола, наблюдая за воинством хаоса. Демонов такого ранга насчитываются единицы и все они невероятно сильны. Повелители душ постоянно враждуют между собой, пытаясь с помощью интриг поднять свой авторитет и стать ближе к владыке ада. Эти демоны огромного роста, обладают мощными крыльями и венчающими голову рогами, желтыми глазами с вертикальными зрачками. Мощный костяной панцирь надежно защищает повелителя душ. В бою он пользуется чудовищным адским мечом, выкованном из душ грешников и закаленном в крови десяти тысяч и одного младенца.

Использует магический полет. Может творить все заклинания «Школы разрушения» без компонентов как маг со значением умения, равным 20. При критическом ударе наносится дополнительный ущерб огнем, равный 2к20. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 15. Покупает души за желание.

Пожиратель теней (ранг 5)

Уровень	9
Интеллект	7
Восприятие	10
ПД	8
Хиты	40
Критические хиты	20
Защита	3
Броня	12
Опыт	7

Типы атак

Пожирание души

Атака	-
ПД атаки	8
ШКУ	0
ШКП	0
Дальность	5
Ущерб	-
Тип ущерба	-

Выглядит как высокий человек с головой крокодила, покрытый густой черной шерстью. Пожиратели теней присутствуют на суде, определяющем дальнейшую судьбу души после смерти. И если суд признает душу виновной в тяжких грехах, пожиратель безжалостно убивает ее, не оставляя шанса возродиться. Эти демоны обладали бы поистине невероятным могуществом, если бы могли уничтожать любое существо по своей воле. Но они действуют лишь по указанию великого суда.

Мгновенно убивает жертву.

Страж (ранг 1)

Уровень	3
Интеллект	4
Восприятие	9
ПД	12
Хиты	12
Критические хиты	8
Защита	6
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Пасть Огненная стрела

Атака	10	10
ПД атаки	3	3
ШКУ	2	0
ШКП	2	0
Дальность	0	10
Ущерб	к6	к10
Тип ущерба	кол.	маг.

Страж — небольшое существо, используемое магами для охраны своих владений. Одна из самых убогих разновидностей демонов, подверженная магическому клонированию. По виду страж напоминает гоблина, только имеет ярко-красную окраску и перепончатые крылья, да и ростом поменьше. Страж может атаковать зубастой пастью или при помощи заклинания «Огненная стрела», которым он пользуется без всяких материалов. Любит атаковать в полете, нападая сверху.

Полет 3.

Цербер (ранг 2)

		Типы атак			
		Пасть	Огненное дыхание	Хвост	
Уровень	5				
Интеллект	4				
Восприятие	10	Атака	15	15	12
ПД	10	ПД атаки	4	7	3
Хиты	25	ШКУ	5	–	5
Критические хиты	15	ШКП	2	–	1
Защита	8	Дальность	0	10	2
Броня	0	Ущерб	(3)к10	(3)к10	к4
Опыт	4	Тип ущерба	руб.	маг.	кол.

Церберы охраняют подступы к владениям хаоса. Эти чудовищные трехголовые создания внушают ужас простым смертным, осмелившимся шагнуть в ад. По сути, церберы — более сильная разновидность адских псов. Они имеют три головы и змею вместо хвоста. Церберы пускают в ад любого, салютуя ему хвостом, но горе тому, кто попытается выйти назад.

Критическое событие при атаке пастью означает смену обычного ущерба на огненный. Атакуют одновременно тремя головами одного или нескольких противников. При критическом ударе хвостом жертва попадает под действие яда, парализующего на один раунд.

Нежить

Нежитью называются неживые существа, поднятые из могил проклятием или злым роком. Всем существам этой категории присущи следующие качества.

Здоровье: нежить имеет полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не может быть оглушена, ослеплена, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела, удар по критическим хитам заменяется на удар по обычным.

Оружие: нежить не может быть ранена оружием с уроном типа «Коллющие», включая серебряные (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация».

Достоинства: вся нежить видит в темноте.

Недостатки: нежить определяется заклинаниями «Обнаружение зла», «Обнаружение нежити», безголовый и призрак также определяются «Обнаружением духов», получают вред от святой воды и освященных предметов. Нежить получает +2 ущерба серебряным оружием.

Безголовый

Уровень	4
Интеллект	3
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	30
Критические хиты	0
Защита	7
Броня	0
Опыт	2

Типы атак

Бросок головы

Атака	15
ПД атаки	7
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	маг.

Души людей, погибших с отрубленной головой, так и называются «безголовые». Эти существа выглядят так же, как и в момент смерти, но менее материально. Безголовый постоянно смеется неприятным голосом и носит свою отрубленную голову подмышкой, бросая ее в каждого встречного. Безголового можно ранить только оружием с типом урона «Рубящее», очевидно, это проклятие — ведь голову отрубают именно этим оружием.

Использует магический полет. Атакует броском головы, который действует аналогично заклинанию «Огненный шар». Голова возвращается в руки безголового в следующем, после броска, раунде.

Вампир

Уровень	10
Интеллект	8
Восприятие	8
ПД	9
Хиты	40
Критические хиты	0
Защита	4
Броня	0
Опыт	5

Типы атак

Рука Пасть

Атака	15	12
ПД атаки	3	5
ШКУ	1	1
ШКП	0	0
Дальность	0	0
Ущерб	к6	к8
Тип ущерба	кол.	руб.

Не живые и не мертвые, вампиры поддерживают свою жизнь за счет крови других. Они выглядят как посиневшие трупы людей с длинными клыками и когтистыми лапами. Вампир может превратиться в человека, чтобы ввести жертву в заблуждение, однако, это иллюзия. Вампиры не отбрасывают тени и не отражаются в зеркале. Также они не могут войти в дом к жертве, если не получили на это приглашение.

Каждая атака сопровождается действием заклинания «Вампиризм». При критической атаке жертва начинает проходить трансформацию и, если в течение 4 дней не пройдет специальный обряд очищения, то становится вампиром. На ярком солнечном свете вампир получает ущерб к10 каждый раунд. Осиновый кол, при успешной атаке, обездвиживает вампира до тех пор, пока не будет вынут. Каждый день вампир должен выпивать 10 хитов. Может применять заклинание «Внутреннее» как маг с умением «Школа сознания», равным 10.

Гракх

Уровень	15+
Интеллект	8
Восприятие	8
ПД	9
Хиты	60
Критические хиты	0
Защита	8
Броня	0
Опыт	6

Типы атак

Рука

Атака	18
ПД атаки	3
ШКУ	5
ШКП	0
Дальность	0
Ущерб	к10
Тип ущерба	туп.

Порой случается, что под проклятие попадают целые семейства и роды. Им нет покоя ни в жизни, ни в смерти. Похороненные в семейном склепе, эти люди становятся гракхами. Поскольку они связаны семейными узами, то их сила делится на всех. Гракхи не выходят из своего склепа. Если они сделают это, то превратятся в обычных мертвецов. С этим существом можно попытаться договориться, только если рассказать ему, как снять проклятие.

Подчиняет себе всех мертвецов и скелетов в радиусе 1 мили от склепа. Убийство каждого гракха повышает уровень остальных на 5. Это дает дополнительно 20 хитов, 1 ПД, бонус к атаке 5. Владеет всеми заклятиями «Школы некромантии» без компонентов.

Лич

Уровень	15+
Интеллект	10
Восприятие	4
ПД	8
Хиты	40
Критические хиты	0
Защита	3
Броня	6
Опыт	20

Типы атак

Рука

Атака	12
ПД атаки	3
ШКУ	2
ШКП	1
Дальность	0
Ущерб	к8
Тип ущерба	туп.

Могущественные маги, желающие обрести секрет вечной жизни, становятся личами. По прохождении специального обряда, их тела начинают разлагаться, пока не остается голый скелет. Личи поселяются в уединенных замках и башнях, исследуя магию и продвигаясь в познании мудрости.

Доступны все заклятия, которыми владел при жизни, а также «Школа некромантии» без компонентов, как магу со значением соответствующего умения, равного 20.

Мертвец

Уровень	2
Интеллект	0
Восприятие	4
ПД	5
Хиты	22
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Рука

Атака	12
ПД атаки	4
ШКУ	3
ШКП	5
Дальность	0
Ущерб	к3
Тип ущерба	спец.

Иногда умершие начинают выходить из могил и нападать на живых людей. Это может быть результатом проклятия или злой воли некроманта. Мертвецы совершенно безмозглы и нападают на людей, как только сумеют заметить их.

При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход.

Призрак

Уровень	4
Интеллект	5
Восприятие	6
ПД	7
Хиты	35
Критические хиты	0
Защита	5
Броня	0
Опыт	200

Типы атак

Луч смерти

Атака	–
ПД атаки	6
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	4/р-д
Тип ущерба	маг.

Призраки — это души проклятых людей, которые обречены оставаться в мире живых после смерти. Призрак неуязвим для оружия, включая серебряное, и всех заклинаний, кроме специальных экзорцизмов. Может быть ранен только специально заколдованным оружием.

Использует магический полет. Атакует заклинанием «Луч смерти», как маг с умением «Школа некромантии», равным 10.

Проклятый

		Типы атак		
		Мертвый меч	Луч смерти	
Уровень	8			
Интеллект	2			
Восприятие	10	Атака	18	—
ПД	6	ПД атаки	4	6
Хиты	30	ШКУ	4	—
Критические хиты	0	ШКП	3	—
Защита	3	Дальность	2	10
Броня	6	Ущерб	(2)к12	8/р-д
Опыт	4	Тип ущерба	руб.	маг.

Вмурованные по пояс в стену мертвецы оставлены для охраны богатств в древних сокровищницах и для устрашения непрошенных гостей из склепов богатых при жизни господ, покой которых они стерегут. Проклятые притворяются каменными статуями до тех пор, пока к ним не приблизится неосторожный вор, а затем неожиданно атакуют его своим смертоносным оружием или невидимыми лучами из красных глаз.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Атакует заклинанием «Луч смерти», как маг с умением «Школа некромантии», равным 10. Вмурован довольно высоко от пола, поэтому считается выше противников.

Рыцарь смерти

		Типы атак		
		Мертвый меч	Мертвое копье	
Уровень	10			
Интеллект	6			
Восприятие	6	Атака	25	24
ПД	9	ПД атаки	5	5
Хиты	65	ШКУ	10	10
Критические хиты	0	ШКП	3	3
Защита	3	Дальность	1	2
Броня	особ.	Ущерб	(2)к12	к8
Опыт	5	Тип ущерба	руб.	кол.

Рыцари смерти — это предводители и военачальники более младшей нежити. Они ведут ее в бой, преисполняясь ненависти к живым существам. Рыцари смерти закованы в черные латы, которые внушают ужас врагам. Они передвигаются на черных конях или на голых лошадиных костяках.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам, и «мертвые доспехи», которые уменьшают повреждения от атаки оружием живых противников в два раза.

Скелет

		Типы атак	
Уровень	1	Рука	
Интеллект	0		
Восприятие	3	Атака	11
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	2	Дальность	0
Броня	4	Ущерб	к6
Опыт	1	Тип ущерба	кол.

Скелеты — это останки людей, оживленные колдовством. Они не способны думать или чувствовать. Делают исключительно то, что приказал им некромант, вызвавший их из могил.

Смерть

		Типы атак	
		Мертвая коса	Луч смерти
Уровень	15		
Интеллект	10		
Восприятие	6	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	45	ШКУ	1
Критические хиты	0	ШКП	0
Защита	3	Дальность	2
Броня	10	Ущерб	(2)к20
Опыт	30	Тип ущерба	реж.

Это существо является жертвой самых глупых заблуждений относительно нежити. Разумеется, настоящая Смерть — не старуха с косой. Однако люди, видевшие это создание воочию, окрестили его смертью. Она выглядит как высокая фигура, закутанная в черный балахон, и сжимающая костлявыми пальцами зазубренную косу. Никому не известно, что это за сущность, но известно, что смерть никогда не нападает первой и с ней возможно договориться. Может быть ранена только оружием с типом урона «Тупое».

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Имеет иммунитет ко всей магии. При критическом ударе жертва немедленно умирает. Может атаковать заклинанием «Луч смерти» как маг с умением «Школа некромантии», равным 15.

Страж гробниц

Уровень	10
Интеллект	3
Восприятие	4
ПД	10
Хиты	70
Критические хиты	0
Защита	5
Броня	0
Опыт	6

Типы атак

Мертвая сабля

Рука	Атака	20	12
ПД атаки	4	3	
ШКУ	5	5	
ШКП	1	3	
Дальность	1	0	
Ущерб	(2)к12	к6	
Тип ущерба	руб.	туп.	

Стражи гробниц представляют собой убитых по специальному обряду воинов, запечатанных в саркофаги, чтобы стеречь покой их мертвого господина от мародеров и исследователей. Стражи выглядят как мумии (по сути, ими и являясь). Они достаточно умны, чтобы применять в бою ложные атаки и парировать удары противников. Стражи гробниц выходят из саркофага при приближении к нему существ, угрожающих покою господина. Они могут не нападать сразу, но затаиться и выбрать подходящий момент для атаки.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Может передвигаться по стенам, используя заклинание «Паучьи лапы» без компонентов. При критическом ударе жертва заражается трупным ядом, который понижает все базовые характеристики на 1. Эффект от ударов складывается. Болезнь исцеляется только посредством молитвы «Панацея».

Тоскующий мертвец

Уровень	2
Интеллект	3
Восприятие	4
ПД	5
Хиты	22
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Рука

Страх

Атака	12	-
ПД атаки	4	5
ШКУ	3	-
ШКП	5	-
Дальность	0	5
Ущерб	к3	-
Тип ущерба	сп.	-

Люди, предавшие любимших их, становятся тоскующими мертвецами. Они не умирают в прямом смысле этого слова – они сгнивают заживо. Тоскующие мертвецы часто уходят «жить» к обрывам, чтобы целыми днями смотреть вниз и испытывать боль и ужас.

Издает дикий крик, имеющий эффект молитвы «Страх» на всех существ в радиусе 5 ярдов.

Упырь

Типы атак

Уровень	2		Рука	Пасть
Интеллект	2			
Восприятие	6	Атака	12	10
ПД	12	ПД атаки	3	3
Хиты	12	ШКУ	3	3
Критические хиты	0	ШКП	3	3
Защита	10	Дальность	0	0
Броня	0	Ущерб	к4	к4
Опыт	1	Тип ущерба	кол.	кол.

Мертворожденных детей, не похороненных в положенном месте, называют упырями. Маленькие пакостные мертвяки двигаются невероятно быстро, нанося серьезные раны противникам. Упыри не переносят солнечного света и предпочитают действовать по ночам. Они глупы и кровожадны, поэтому напавший на человека упырь никогда не отступает.

Может совершать прыжок дальностью до 3 ярдов без всяких чеков. При солнечном или магическом ярком свете Восприятие падает до нуля.

Хиша

Типы атак

Уровень	6		Пасть	Рука	Боль
Интеллект	1				
Восприятие	5	Атака	18	12	12
ПД	6	ПД атаки	4	3	3
Хиты	35	ШКУ	5	2	2
Критические хиты	0	ШКП	2	3	3
Защита	4	Дальность	0	1	1
Броня	4	Ущерб	к10	к6	к6
Опыт	5	Тип ущерба	кол.	кол.	кол.

Эти злобные существа получили свое имя за жуткие звуки «хи-ша-а-а-а», которые они издают, когда видят ненавистных живых. Хиши похожи на сторбленного человека с длинными руками, вооруженными кривыми когтями, которыми они пользуются не особо умело. Зато вытянутая пасть с двумя рядами острых зубов способна внушить уважение даже бывалым воинам. Ходят слухи, что хиши являются не очень удачными экспериментами некромантов, поэтому они сложены совершенно непропорционально, с трудом совершают даже простые действия, зато, благодаря длинным ногам, довольно быстро передвигаются. Кость этих чудовищ куда крепче человеческой и легко срывается.

Использует заклинание «Боль» как маг с умением «Школа некромантии», равным 5, без всяких компонентов и не получая штраф –1 ПД за применение. Имеет 2 дополнительных ПД в раунд на перемещение. Восстанавливает 1 хит в раунд.

Фантомы

Фантомы — это бестелесные существа, состоящие не из материи в обычном понимании этого слова. Неизвестно откуда они приходят и куда исчезают, кто ими руководит и руководит ли вообще, однако появление фантомов часто предвещает несчастья. Они выглядят как полупрозрачные бесформенные тени.

Здоровье: фантомы полностью невосприимчивы к физическому урону и магии, болезням, ядам.

Оружие: фантома возможно убить только серебряным оружием.

Достоинства: все существа этой группы видят в темноте и, поскольку нематериальны, считаются плохо видимыми, поэтому нападающие получают штраф –5 к атаке.

Недостатки: любой фантом убивается одним касанием серебряного оружия, могут использовать свои способности только после заката солнца.

Безумец

Уровень	12
Интеллект	8
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	5

Типы атак

Иллюзия

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	15
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Сильнейший из фантомов обладает невероятными способностями, хотя и не такими могучими, как предписывает народная молва. Никто до конца не изучил возможностей этого фантома, однако молва утверждает, что безумец может изменять направление гравитации в некотором поле и создавать иллюзии подобно морокам.

Создает полные (зрительные, акустические и обонятельные) иллюзии в радиусе 15 ярдов. Меняет направление гравитации в радиусе 10 ярдов.

Двойник

Уровень	2
Интеллект	5
Восприятие	5
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	1

Типы атак

Превращение

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	0
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Самый слабый и безвредный фантом двойник может принимать вид любого существа, когда-либо виденного им. При этом фантом полностью копирует модель, включая походку, жесты. Двойник умеет разговаривать и часто вводит в заблуждение людей, отдавая распоряжения от имени своей жертвы.

Принимает любое обличье.

Морок

Уровень	6
Интеллект	3
Восприятие	3
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Иллюзия

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	15
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Это существо любит обманывать путников различными иллюзиями и мороками, столь красочными, что порой их не отличить от реальности. Морок – очень опасное существо, не раз способствовавшее гибели людей. Дело в том, что иллюзии полностью замещают истинную картину происходящего. Прямая дорога может оказаться обрывом, а узкий ручеек – бурлящим речным потоком.

Создает полные (зрительные, акустические и обонятельные) иллюзии в радиусе 15 ярдов.

Морфей

Уровень	5
Интеллект	4
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Волшебный сон

Атака	–
ПД атаки	8
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Этот фантом насыляет на беззащитных путников кошмарные сновидения, высасывая силу из их страха. Сны настолько реальные, что отличить их от реальности не представляется возможным.

Использует заклинание «Волшебный сон» на расстоянии 10 ярдов без компонентов и может вызывать любые сновидения, после которых жертва получает штраф –1 ПД на весь следующий день.

Сглаз

Уровень	7
Интеллект	2
Восприятие	3
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	4

Типы атак

Сглаз

Атака	–
ПД атаки	–
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	20
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Когда этот фантом находится рядом, у людей все падает из рук, они спотыкаются, падают и постоянно ссорятся. Ни одно действие невозможно выполнить эффективно, когда сглаз неподалеку. Деревенские жители часто называют это существо проказником, ошибочно полагая, что оно не способно причинить значительный вред. Но известны случаи, когда из-за сглаза погибали целые полки, не способные удержать оружие в его присутствии и запрыгнуть на коня.

В радиусе 20 ярдов создается сфера постоянно действующего эффекта заклинания «Сглаз».

Странник

Уровень	5
Интеллект	6
Восприятие	6
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Перенос

Атака	–
ПД атаки	10 мин
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Единственный фантом, выглядящий материально. Он может представиться человеком, эльфом, гномом или любым другим существом. Темными ночами странник ходит по дорогам и останавливается у костров уставших путников. А на утро они обнаруживают, что оказались в десятках милях от того места, где были.

Использует перенос на 12 x 10 миль в любом направлении.

Страх

Уровень	6
Интеллект	2
Восприятие	4
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	3

Типы атак

Страх

Атака	–
ПД атаки	7
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	5
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Даже у самого смелого человека глубоко в душе запрятана боязнь чего-либо. Некоторые страшатся нежити, другие приходят в ужас при виде гигантских пауков, третьим страшна смерть. Фантом, называемый страхом, легко обнаруживает потаенные фобии каждого и умело ими пользуется. Он представляется своим жертвам в виде их личного страха. Каждому — свой ужас.

Создает эффект молитвы «Страх» без всяких компонентов.

Тень

Уровень	4
Интеллект	1
Восприятие	1
ПД	6
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	2

Типы атак

Присасывание

Атака	–
ПД атаки	15
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	1
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Этот фантом является очень опасным существом, поскольку способен действовать не только ночью, но и днем. В своем настоящем обличье он выглядит как человеческая тень, но несколько размытая, с нечеткими контурами. Фантом присасывается к выбранной жертве, полностью заменяя ее собственную тень и копируя ее движения. Он высасывает жизненные силы своего носителя, поддерживая тем самым свое существование. От тени возможно избавиться, поразив ее специальным оружием.

Заменяет собой тень. Понижает все базовые характеристики на 1 до снятия фантома.

Хозяин магии

Уровень	10
Интеллект	7
Восприятие	8
ПД	8
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	4

Типы атак

Мертвая магия

Атака	–
ПД атаки	–
ШКУ	–
ШКП	–
Дальность	10
Ущерб	закл.
Тип ущерба	–

Хозяином магии называют фантома, полностью перекрывающего своей силой все волшебство в радиусе 10 ярдов, включая и молитвы. Хозяин является очень опасным существом, появляясь в самые напряженные моменты, когда от заклятий зависит жизнь мага и его спутников.

«БЕЛОВОДЬЕ»

Описание игрового мира для ролевой системы «Мир Великого Дракона»

© 2013 Авторы: Малый ведунный круг, fobos-11

Оглавление

Преамбула.....	2
История Беловодья.....	3
Племена людей.....	17
Хозяева Беловодья.....	39
Классификация Нежити Беловодья.....	48
Навье городище.....	56

Преамбула

Как, когда, кем и для чего наш Зримый мир был создан, и кто был первыми людьми, теперь знает почти каждый. Достаточно обратиться к древнейшей из книг – Библии. Но были времена, когда этой Книги книг просто не существовало.

Со времен Ноя люди распространились по всей земле. Знания об Истинном Боге и сотворении мира передавались из уст в уста, от отца к сыну. Зачаточные образчики письменности не могли долго уберечь Истину от неумолимого течения времени. Пергамент истлевал, береста частенько становилась жертвой огня, глина рассыпалась прахом. А вековой камень точили дождь и ветер, разглаживая, с таким трудом нанесенные на него, морщинки Истории и Правды. Основным носителем знания было Слово, простое человеческое слово. Иногда плавное и певучее, а иногда грубое и угловатое.

Но Слово – дитя капризное. Оно изменчиво и многогранно. Не всякий поймет скрытый в нем смысл. Не каждый правильно его истолкует. Редкий сможет передать другому в первозданном виде. Кто-то от себя добавит, кто-то приукрасит, кто-то забудет, а кто-то и совет попросту. И извернется со временем Слово так, что белое в черное превратится. Так нужно ли удивляться, что, в конце концов, от Истинного Знания, сбереженного потомками Ноя, остались лишь крупницы, обросшие массой домыслов, слухов, легенд и фантазий.

Вершиной же сего скорбного процесса стало Вавилонское столпотворение. Тогда Господь жестоко покарал род человеческий за непомерную гордыню, рассеяв людей и смешав их языки. Потеря общения между народами и неумолимое время сделали свое дело – люди отпали от Истиной Веры. Истинное Знание о Истинном Боге искажилось до неузнаваемости, став основой для множества новых религий. Люди стали верить и поклоняться тем силам, что окружали их, и от которых зависела их жизнь.

Наши предки поклонялись Ветру, Лесу, Солнцу, Звездам, Воде, Временам Года, Огню, Дождю, Земле. Они придумали себе десятки богов и божков, которые оберегали, помогали им, или, на худой конец, не вредили в их нелегкой повседневной жизни. Они строили храмы и капища, воздвигали идолов, приносили жертвы. И верили. Верили искренне. Верили истово. Верили чистосердечно. Верили в то, чего не было, да и не могло быть на самом деле никогда!

И произошло невозможное, то, чего не мог предвидеть сам Создатель – вера людей породила новый мир! Мир, который лежит вне пределов и вне времени. Он невидим и не осязаем, хотя вещественен и материален. Он находится нигде и повсюду. Имя этому миру – Беловодье. Так воображаемое стало реальностью, вымысел облекся плотью!

Населили этот мир те самые божества и магические существа, в которых верили наши предки. Поначалу они ни каким образом не заявляли о своем существовании – моления людские, в большинстве своем, пропадали втуне. Однако, чем сильнее становилась вера человеческая, чем больше жертв приносилось безликим и безответным богам, тем больше становилась их сила.

И вот настало время, когда боги сами смогли вмешиваться в жизнь Реального мира, оказывая заметное влияние на происходящее в нем, делясь могуществом со своими жрецами и адептами. И когда вера людская начала приносить видимые плоды, когда жрецы божеств стали творить чудеса от имени своих покровителей, тогда-то простое поклонение и почитание переросло в настоящую религию. Без приношения жертвы не начинали ни одно дело, ни один воинский поход не обходился без гаданий и жертв богам. Росло число капищ, повсюду стояли идолы, власть и богатство жрецов росли. Росли и их силы, повелевающие чудесным и сверхъестественным.

Так продолжалось века. Создался странный союз – вера людей питала мир Беловодье. А его обитатели вошли в жизнь людей, помогая и оберегая. Нередко, правда, проявляя и жестокость по отношению к своим создателям. Между Беловодьем и нашим миром образовалась постоянная энергетическая связь. Это давало возможность богам и их слугам появляться в мире видимом, а особенно сильным волхвам и жрецам путешествовать по миру невидимому. Год от года эта, связующая два мира, пуповина становилась все крепче и устойчивее. И вот уже не боги, но низшие магические создания бродят по земле Реального мира. И вот уже не могучие жрецы, но простые смертные, отмеченные лишь малым благословением, взирают на красоты Беловодья. Чем бы это все могло кончиться, никто не знает, но однажды спокойному существованию Мира Грез пришел конец.

На Земле начала возрождаться вера в истинного Бога, Бога создавшего весь тварный мир и населившего его людьми. Пришла она, постепенно, и к славянским племенам. Один за другим стали

свергаться идола, предавались огню капища, нередко расставались с жизнью и жрецы старых богов. Повсюду воздвигались храмы Бога Истинного. Люди обретали Истинную Веру, и довольно быстро забывали свои бывшие заблуждения, лишь изредка поминая Домового или Лешего. Поток силы, что лился из видимого мира, давая могущество и власть созданиям Беловодья, стал стремительно иссякать.

Казалось бы, это конец. Мир, созданный воображением людей не может существовать без их Веры! Связь между миром вымышленным и миром реальным прервалась, как только последний идол был свергнут со своего пьедестала и последний жрец навсегда сгинул с бренной земли. Связь прервалась, но само Беловодье осталось незыблемо!

Как такое возможно? Да просто задолго до этого в Беловодье поселились люди! И когда весь тварный мир отвернулся от своего детища, их вера и любовь продолжала питать жизнь мира вымышленного. О том же, что происходило в мире истинном они попросту не подозревали, как не знали и веры в Истинного Бога.

Когда в Беловодье появились первые люди не знает никто. Предания гласят, что как только боги получили достаточную власть, они иногда употребляли ее для того, чтобы перенести в свой мир отдельных людей, а иногда и целые роды, особенно им угодившие. Делали они это как в благодарность за истовую веру и служение, так и их подопечным угрожала смертельная опасность, что, правда, происходило довольно редко. Роды росли, основывались новые поселения, строились капища и ставились идола. Жизнь шла тем же чередом, что и в Истинном мире, с одной небольшой разницей – это было Беловодье!

Что же касается жрецов, ведунов и колдунов, то сильнейшие из них, как уже было сказано, могли посещать Беловодье в любое время. И именно жрецы привели с собой из истинного мира большую часть человеческих родов, что населяют Беловодье в настоящее время. Произошло это как раз в то время, когда вера в Истинного Бога стала возрождаться среди славянских народов. Именно жрецы и ведуны заметили, как стала ослабевать вера людская в старых богов, как уменьшались силы их покровителей. И тогда они движимые кто верой, кто привязанностью к старому укладу, а кто и печалью и злостью по утерянному славе и богатству, воззвали к Сварогу, владыке Беловодья.

Сварог дал им свое согласие на то, чтобы люди из истинного мира переселились в мир своих верований. Но поставил условие – вера и должна быть чиста, а придти они должны были добровольно, не под обманом или принуждением. Так и было сделано. После сего межмирового переселения связь между Беловодьем и миром Истинным просуществовала совсем не долго. Врата закрылись окончательно.

С тех пор прошла не одна тысяча лет, по которым живут люди, но Беловодье почти неизменно. Никто и ничто не проникает туда из мира Истинного. И казалось бы Господь должен был уничтожить эту насмешку над ним и его властью, но по какой-то не ведомой ни кому причине, он оставил этот мир, выдуманный его творением, невредимым. Наверное потому, что люди Беловодья хотя и забыли его, но живут по тем законам, которые в начале времен дал им он сам. Но так же как и в мире видимом, он дал возможность слугам Падшего Ангела нападать на людей и искушать их, дабы знать – кто его чадо, а кто нет.

И плывет сейчас где-то мир реальный и вымышленный, который одновременно везде и нигде, вне времени и вне пределов. Имя ему Беловодье.

История Беловодья

Время Легенд

К этому периоду подавляющее число летописцев Беловодья относят момент зарождения этого сказочного края. Именно в это время Род, прародитель всех Богов отделил Небо от Тверди и Свет от Тьмы. Именно тогда появились бессмертные Боги, главой над которыми был оставлен Сварог. Владыка Ирия же, в свою очередь, создал Небо, Землю, Воду и все живое, что и по сей день их населяет.

Мы не будем заострять внимание на этом этапе развития Беловодья – все события Времени Легенд подробнейшим образом описаны в Книге «Птица Гамаюн». Так что особо любознательные без труда смогут найти в ней всю интересующую их информацию. Однако один вопрос все же требует особо пристального рассмотрения. Это – Первые люди Беловодья.

Согласно преданию они были созданы из камешков, которые Сварог кидал себе за спину. До появления Истинных людей прозывались они просто Людьями. Те же окрестили их Сваржичами.

Сваржичи отличались статью, красотой, отменным здоровьем и умом. Их способности к магии, искусствам, ремеслам, науке превосходили людские во много раз. Сваржичи были великими войнами, инженерами, магами, строителями, садоводами, торговцами и мореплавателями. Они были лишены недостатков. Всех, за исключением всего лишь одного, совсем небольшого – у них не было души! Бессмертную человеческую душу так и не смог вдохнуть Сварог в свое творение.

Сваржичам были чужды все чувства, что дает человеческая душа своему хозяину. Они не знали любви, сострадания, ненависти, злобы, радости и печали. Они не испытывали страха, но не знали и надежды. Их поступками руководили не эмоции, а трезвый расчет и отстраненный прагматизм. История помнит случаи, когда на глазах Сваржичей погибали их родичи, но ни кто при этом не приходил на помощь к попавшим в беду. Потому что на тот момент в этом не было выгоды. Нередко целые поселения Сваржичей предавались огню и мечу, а их соседи спокойно взирали на это. Для них ведь в тот момент опасности не существовало!

Сваржичи не оправдали ожидания Богов. Их вера была пуста и не приносила небожителям силы. Они приносили жертвы лишь исходя из приказов небесных повелителей, а отнюдь не по велению души. Потому все их требы и камлания были не ценнее горсти песка в пустыне.

Не удивительно, что с появлением в Беловодье Истинных людей, Сваржичи были постепенно вытеснены пришельцами со своих земель. К моменту начала Времени Людей их осталось совсем мало. Они укрылись в нескольких долинах у подножия Рипейских гор, и выставили усиленные посты охранения по ведущим к ним перевалам. Теперь никто из чужаков не может тревожить покой прекрасных и бездушных творений Сварога. А искатели приключений довольно часто натываются на остатки некогда великих городищ в глухих уголках Беловодья.

Время Исхода

Можно сказать, что причиной появления первого Истинного человека в Беловодье послужил спор между двумя сводными братьями – Велесом и Перуном. Произошло это так.

Однажды на пиру у Сварога Перун – Громовержец, перебрав, по всей видимости, Сурьи, во всеуслышание хвалился о своем могуществе и славе среди людских племен в мире Истинном. На что Велес, так же бывший в весьма благодушном настроении, заметил, что если бы могущество Перуна было б хоть в половину от его, Велеса, могущества, то он лет сто назад смог бы стать владыкой всех Истинных земель. На что Перун многозначительно потянулся к своим любимым стрелам. А и у Велеса, как будто случайно, оказался под рукой его любимый топор.

Неизвестно чем мог закончиться сей научный диспут, но меж спорщиками стал Сварог. Вмешательство Владыки Ирия враз охладил обе стороны и заставил искать консенсус, так сказать, мирным путем. Порешили на следующем: спорщики изберут из числа своих жрецов по одному самому достойному и поручат им совершить нечто великое и доселе небывалое среди людей. А именно – превратить камень в воду. Состязание договорились провести на нейтральной территории – главном капище Сварога.

Сказано – сделано. В назначенный день и час, верховные жрецы Перуна и Велеса, вместе с подобающей их статусу свитой, прибыли на место поединка. На чудесное действо сошлись поглазеть толпы людей. Жрецы и акколиты всех богов, женщины и дети, зрелые войны и древние старцы, знать и князья – все с все нарастающим напряжением глядели на песчаный круг у подножия идола Сварога, два огромных камня и застывшие у них человеческие фигуры.

За происходящим, с не меньшим вниманием, наблюдали и Боги. Велес хитро шурился – то, что должно было сейчас произойти, было из области его магии, так что блок серого гранита, что покоилась перед его избранником, должен был в мгновение ока рассыпаться водопадом брызг.

Перун так же оставался спокоен и невозмутим – с его мощью в воду можно было превратить не только этот булыжник, но и все Рипейские горы. Его жрец знал об этом, посему, как и его божество, соблюдал «олимпийское» спокойствие. И вот настал момент истины.

Оба жреца как по команде воздели к небу свои длани и, возопив дурными голосами, вложили всю влитую в них богами мощь в одно единственное заклинание. В этот момент полная тишина повисла не только над толпой любопытных, но и над собравшимися обитателями Ирия. Однако ничего не произошло – гранитные глыбы преспокойно торчали на тех же местах, и рассыпаться водяными потоками ну ни как не хотели.

По людскому сборищу прокатился слабый ропот, кто-то залиvisto свистнул, однако свистунов тут же уняли зуботычинами. Люди шагнули ближе к жрецам, сузив и без того малый круг. Над толпой повисло тягучие ожидание беды, которое всегда предшествует скорой и жестокой расправе над лжецами. Да и понятно – им пообещали чудо, но ни чего чудесного не происходило. Чернь не любит, когда ее надежды обманываются таким грубым и неэстетичным образом. Она начинает жаждать крови. Обманщику мало надежды на снисхождение – его наказание смерть! Даже если обманщик Верховный жрец Велеса или Перуна. Напротив – чем выше положение жертвы, тем суровой будет кара!

Однако служители Богов не дрогнули, хотя как не им знать, что может последовать за этим, весьма неожиданным, фиаско. Оба были уверены, что Божества с ними, что сила есть, и они могут свершить требуемое их покровителями. Значит, в первый раз они сделали что-то не правильно. Значит нужно повторить. Всего лишь повторить.

Избранник Перуна – могучий старик в вызолоченной верхней рубаше – расставил ноги пошире, воздел к небу посох с наверху из перекрещенных стрел и воззвал: «Именем Твоим, о Громовержиче!». Затем посох плавно указал на бездушный камень. И тут. В толпе рассмеялись, кто-то вновь свистнул, но теперь свистунам уже ни кто не мешал. Гул над людьми становился все громче и громче, слышались насмешливые выкрики. Собравшиеся уже открыто глумились над слугой Молниеносного Бога. Тот же затравлено оглянулся и бухнулся на колени пред каменюкой, которая не стала мокрее ни на йоту. У его коллеги дела обстояли не лучше – заветный амулет, что обязан был дать жрецу Велеса власть над океаном чистой силы, валялся в пыли бесполезной деревяшкой. Судорога пробежала по его телу. Взгляд жреца, уже зрелого, но еще не старого человека стал стекленеть, постепенно становясь безумным.

Толпа бесновалась. Никто даже из самых древних, убежденных сединою старцев, не помнил случая, когда Боги отказали бы в силе своим верховным жрецам. Значит дело совсем не в Богах, значит дело в тех, кто им служит. В две фигуры посреди песчаного круга, которые из последних сил пытались призвать своих повелителей, полетели камни и грязь. Уже ни кто не обращал внимания на их камлания и призывы, считая их не более чем изощренным паясничаньем. До развязки оставалось совсем не много.

Внезапно старик, тот, кого избрал Перун, сделал гигантский прыжок в безумствующую толпу. Сбив с ног несколько человек, он очутился у подножия железного истукана, что держал в руке пучок позлащенных стрел. Посох жреца описал широкую дугу и с сухим треском распался на две половины, врезавшись в бок идола. Идол ни как не отреагировал, но вокруг стало очень, очень тихо.

- Те предатель!. Ты предал меня!. Я служил тебе!. Ты лишил меня силы!.

Было видно, что жрец не может внятно говорить от сжигавшего его гнева.

- Да будь ты проклят! Тебя просто нет! Ты ничто!

Старик плюнул под ноги истукана и повалился на землю, прикрыв голову руками. Он сидел на коленях и словно маятник раскачивался из стороны в сторону, заунывно затянув что-то на одной ноте. Люди молчали. Такого тоже еще ни когда не случалось.

В задних рядах прошло шевеление. Сборище расступилось, выпустив к идолам второго жреца. Тот, волоча ноги, подошел к истукану Велеса. Все затаили дыхание. Однако жрец внезапно расправил плечи и повернулся к стоящим вокруг него. В его глазах читались решимость и дикая тоска, однако лицо было неподвижно как маска.

- Люди! Вы все видели, что произошло! Боги отняли у нас силу.

Жрец оглянулся по сторонам.

- Вы знаете меня. Я, Стридуб, вот уже одиннадцать лет служу верховным жрецом Велеса. Я всегда исполнял его волю, утверждал веру в него, ходил дорогами его, клал ему требы и приносил жертвы. Ни кто не может обвинить меня в не почитании моего Бога и пренебрежении моими обязанностями. Ни кто не может сказать, что Он пренебрегал мной и не отвечал на мои призывы. Напротив – это именно он послал меня сюда и повелел исполнить свою волю, обратив камень в воду. Но он же и отнял у меня силу. Значит, я чем-то прогневал его, чем-то пред ним согрешил.

Стридуб сглотнул комок, втянул полной грудью вечерний воздух и продолжил.

- Изберите другого верховного жреца! Того, кто достойней, чем я! Пусть он ведет вас дорогами Велеса! А я. Я должен искупить свой грех!

Жрец развернулся к истукану, и, раскинув руки, воскликнул:

- Тебе приношу сие, о Владыка!

Его рука неуловимым движением выдернула из складок плаща изящный ритуальный нож и со всей силы вонзила его в горло своему хозяину.

Перун впился взглядом в происходящее на капище его отца. Он уже предвкушал момент, когда зазнайка Велес будет вынужден признать его верховенство. Он ждал момента его позора. Нет, Перун, не был ни жесток, ни тщеславен. Просто давняя соревновательная вражда постоянно искала выхода. Да и старые притязания Велеса на его жену простить было трудно. Даже собственному брату. Сводному брату.

В первые минуты никто в Ирие не понял, что же произошло. Все чувствовали размеры мощи, что передали спорщики своим слугам, да и заданьице то было, по правде говоря, довольно пустяковым. Однако, когда ни первая попытка жрецов, ни вторая, ни последующие не увенчались успехом, в души Богов начал проникать противный холодок. Происходящего в мире Истинном просто не могло быть! Никогда! Взгляды обратились на «виновников торжества». Перуну явно не хватало воздуха – его грудь вздымалась со звуком дырявых мехов. Велес же сидел с совершенно отсутствующим видом, став до неприличия похожим на одного из своих земных Истуканов. В глазах обоих читалась растерянность, злость, ненависть, страх. Становилось понятным, что оба братца к полному провалу своих служителей на Свароговом капище не причастны. На Свароговом капище. Именно что на Свароговом!

Перун подскочил как ужаленный и обернулся назад. Владыка Ирия сидел в несколько расслабленной позе и с грустью улыбался, глядя на своего, не в меру ретивого отпрыска. Затем его взгляд перетек на красное от негодования лицо Лесного Бога.

- Отец! – Перун стоял, положив руку на свои Громовые стрелы – Зачем и по какому пра.

- Молчи! Пока еще я здесь хозяин! Вы оба хотите достигнуть победы и не приложить для этого ни малейшего усилия? Не бывать тому! Для вас не составит труда дать Избранным любые силы, это мне известно. Вы и так уже вручили им великие славу и мощь, сделав их самыми влиятельными и почитаемыми людьми в мире Истинном. Но что будет, если все это у них отнять, на что они тогда будут способны?

- Смотрите! – Дажьбог вглядывался в происходящее на капище. – Смотрите, что они творят!

Как раз в этот момент старик-жрец совершил прыжок и с размаху врезал посохом по идолу своего Бога. Его проклятия были отлично слышны не только на капище, но и в Ирие. Кровь отхлынула от лица Громовержца. Схваченная им стрела засветилась янтарным светом, готовясь поразить святотатца.

- Стой! Досмотрим до конца. – Слова Сварога хот и были произнесены вельми спокойным тоном, но должное воздействие оказали.

К идолам приблизился Стридуб. Он обернулся к народу и начал говорить. Он всегда был хорошим оратором, Велес это помнил. Но сегодня его простые слова согрели сердце Бога так, как ни какие пламенные речи до этого. Велеса затопила волна теплого чувства, которое может испытывать любящий отец к своему сыну. Он был горд за своего избранника.

- Кажется, теперь все стало ясно. – Голос Сварога разбил воцарившуюся тишину. – Победу в споре одержал Велес. Каждый из вас может поступать со своим жрецом как ему заблагорассудится. Они ведь Ваши Слуги. И закончим на этом.

Велес улыбнулся.

Стрела Перуна вновь полыхнула янтарным.

Стридуб знал, что он должен умереть. Лишь за тяжкий грех Бог мог так его наказать. Отныне он был проклят. И лишь ценой своей жизни он мог избавить от этого проклятья свой народ. Жрец зажмурил глаза и единым движением, пока не дрогнула рука, выдернул ритуальный нож и направил его себе в горло. Он знал, что умрет быстро, знал, что боли почти не будет.

Рука с ножом остановилась. Было ощущение, что на ее пути возник комок паутины, в котором увязла сила удара. Стридуб открыл глаза, потом закрыл, потом снова открыл. Каждый раз его взгляд наткнулся на лезвие ножа, которого, вообще-то, уже просто не существовало – осталась лишь слегка оплавленная на верхнем конце рукоятка. Глаза Стридуба раз за разом смотрели на эту несуразность, но его разум отказывался верить в происходящее.

Жрец взглянул на идола Велеса. Взгляд того засветился мыслью! Да и гротескная морда медведя оживала прямо на глазах. Бог улыбнулся! Затем из оскаленной пасти вылетели и разнеслись окрест слова: «Се жрец мой верховный! Благословен буди!». И видение исчезло.

В каком-то мистическом ступоре Стридуб повернулся к истукану Перуна. Глаза того мерцали также как и у первого идола. Но вот сколько гнева было в этом взгляде. Пучок стрел горел янтар-

ным огнем. Десница Перуна начала подыматься. Старик-жрец, что до сих пор сидел у подножия оскорбленного Бога, вскинул руки в безуспешной попытке отгородиться от праведного гнева.

Стридуб успел таки опустить веки. Хоть и в последнюю минуту, но успел. И, хотя в зрачках мелькали желтые точки, он не ослеп от яростной вспышки небесного огня. Лицо опалило жаром, но не более – жреца даже не задело, хотя он был лишь в паре сажений от отступника. А тот попросту перестал существовать – на его месте осталось лишь пятно почерневшей земли, да небольшой пятючок чего-то блеснувшего, как зеркало.

Слуга Велеса огляделся. Кругом стояли люди. Молча. На коленях.

Стридуб обмяк, вязкая тьма накатила со всех сторон, и у него подкосились ноги. Как выяснилось, и верховные жрецы иногда падают в обморок.

Вот такая вот поучительная история.

Стридуб остался жив, и до конца дней своих пребывал у Велеса в великой фаворе – не было еще до него в Истинном мире жреца могущественнее и влиятельнее. Но на этом благодарность Лесного Бога не исчерпалась – пред самой своей смертью любимый слуга был взят Велесом в Беловодье. Там, удостоившись встречи с самим Сварогом, он получил в дар бессмертие и вечную молодость. Он стал первым человеком из Истинного мира, что прошел по этой сказочной стране. Именно он считается родоначальником племен Лесичей, и по сей день возглавляет совет Старейшин.

Так началось Время Исхода.

Идея Велеса очень понравилась и другим Богам. Все чаще и чаще люди мира Истинного стали посещать дотоле неведомые тропы благословенного края. Жрецы, волхвы, старейшины племен, князья и богатыри, все кто был отмечен вниманием Богов, получили возможность окунуться, пусть и не на долго, в мир своих легенд, в мир своей веры. Кто из них оставался там навсегда. Перед ними раскрывались непознанные истины, они получали власть над жизнью и смертью, тайны мира становились Знанием. И лишь одного они не ведали – то, что сие мифическое место не получило бы жизни без их чистой и искренней веры.

Пришло время, когда в Беловодье переселился уже не один человек, а целый людской род. И были это, опять же, подданные великого Велеса. Род не насчитывал и трех десятков душ, но именно он стал прародителем славного и могучего племени Лесичей, что снискало себе славу во Время Людей. Произошло это событие в 1365 год от начала Исхода (или от появления первого Истинного человека в Беловодье).

Почин был положен. Один за другим людские роды появлялись в стране своих легенд и принимались осваивать ее необъятные просторы. Кто-то получал эту возможность как благодарность за безупречное служение своим Богам, кого-то Боги спасали от гибели. Так, например, было с родом, из которого, в последствии, выросло племя Поморян. Преследуемые врагами, они призвали на помощь своего морского покровителя. Поренута сжалился над ними и перенес остатки некогда великого народа в Беловодье.

Апогеем Исхода стал момент, когда Боги и их Верховные жрецы почувствовали возвращение в мир Истинный веры в Истинного Бога. Связь между Беловодьем и Землей истончилась. Ветхий мостик, связывающий два мира, был готов кануть в Вечность. Но Боги и их жрецы были готовы к такому повороту событий. Они воззвали к Сварогу, и тот дал свое согласие на массовое переселение людей. С одним условием – ни кто не должен был быть принужден к этому, ни силой, ни лестью, ни ложью, ни подкупом. Так оно и свершилось в 3012 год от начала Исхода.

А еще через двести с небольшим лет, а именно в 3274 году от начала исхода, связь между двумя мирами разорвалась окончательно. Время Исхода завершилось. Началось Время Людей.

Время Людей

Когда первые людские роды ступили на земли Беловодья, Боги, дабы избежать сор и розни, разделили подвластный им край на отчины. Велес взял себе леса у Черных гор, на Змиевых Землях. Морской царь – все моря и их побережья. Перун – устье реки Ра, Радегаст – земли вдоль подножий Рипейских гор, Дажбог – степи. Оземь и Сумерла воцарились в Волотовых горах. Даже Змиулан выпросил себе Черные предгорья, оставив править вместо себя в Пекле Нияна (он же Кашей Бессмертный). Сварог кем был тем, и остался – его вотчина Ирий-Сад. На эти-то земли и стали Боги расселять своих «подопечных», установив среди них особое свое почитание.

К моменту завершения Исхода уже сформировались шесть основных племен, состоявших из великого множества родов. Это были Поморяне, Лесичи, Степичи, Ратичи, Ведичи и Пещерники. И все вновь прибывшие, за очень редким исключением, вливались в их число.

Количество людей неуклонно росло, как за счет переселенцев из Мира Истинного, так и за счет народившихся уже в этом благословенном краю. Где-то в 3567-3569 годах от начала Исхода Срединный Ведуний Круг сделал попытку перечесть всех обитателей Беловодья. Получилось что-то около 12-ти миллионов душ, включая женщин детей и стариков. Хотя ни кто с уверенностью не мог утверждать, что сия цифирь верна – иногда даже магия бывает не всесильна. Однако и это количество народа было невероятно. Никогда еще за всю предыдущую историю славянских племен не жило бок о бок друг с другом такое число людей.

Хотя чему тут удивляться – это было Беловодье, и Боги были со своим народом. Кануло в лету Моровое Поветрие, с большинством болезней научились справляться. Дети больше не мерли как мухи, и из десяти сорванцов до совершеннолетия доживали все десять, а не 1-2, как раньше. Среди людей стали все чаще появляться 400 – 500-летние патриархи, а в 200 лет мужчина все еще крепко держал оружие.

Земли были плодородными. Они из года в год давали по несколько урожаев и не думали беднеть. Птица, зверь и рыба не переводились. Посему каждый, кто трудился, имел свой кусок хлеба.

И лишь не прекращаемая война омрача в общем то спокойную и безбедную жизнь людей. Не прекращаема война с Нежитью. Нежить перла непрестанно и со всех сторон. Не было дня или ночи, когда где-то не зарубили бы оборотня или не загнали бы осинового кол в сердце Навьи. Набеги Песиглавцев чередовались с налетами Змеев и выползами упырей. Любое поселение приходилось обносить крепкой городьбой, и редкий (пожалуй даже глупый) князь обходился без хорошо обученной дружины. Клинкам не приходилось ржаветь в ножнах и ратного искусства нигде не забывали.

Причиной же всему был Змиулан, что в свое время выпросил себе в вотчину Черные горы. Когда-то извергнутый Сварогом в Пекло, сей злодей все ж не оставлял надежды захватить, однажды, всю Вселенную. Вот и посылал он мириады своих слуг на погибель людскую, тщаь то ли запугать обитателей Беловодья, то ли измором их взять. Боги же, по большому счету, ни чего не предпринимали. По всей видимости они решили, что хоть с ЧЕМ-ТО, люди должны справиться и сами.

В остальном же Беловодье процветало. Храмы и капища старались перещеголять друг друга в богатстве убранства. Сотни тысяч человеческих душ ежедневно зывали в молитве к своим Богам. Небожители давали силу своим служителям, дабы питать веру людскую. А вера питала Богов, давая жизнь им, и всему Беловодью.

Хронология Беловодья

(даты даны до Начала Исхода)

8901 г.

Появление сваржичей в Беловодье.

6744 – 6723 гг.

Основание городов на Буяне.

5897 г.

Появление полканов.

5172 г.

Основание Красного Камня.

4900-е гг.

Основание городов полуострова Гарачча (ныне – земли ведичей)

4726 г.

Объединение сваржичей под властью Парвата (князя), номинальное.

4000-1000 гг.

Расцвет сваржичей.

465 г.

Появление первых людей в Беловодье.

(даты даны от Начала Исхода)

0 г.

Стридуб был перенесен Велесом в Беловодье. Он говорил с самим Сварогом, и в дар за свое преданное служение богам получил вечную жизнь. Боги решили начать массовое переселение человеческих племен в Беловодье.

12 г.

Люди числом около двух сотен пришли в Велесовы леса. Под предводительством Стридуба, отныне их вечного старейшины, будущее племя Лесичей заложило Глух-Град. В то время это было поселение всего из четырех больших изб и маломальской городьбы. Место, где они стояли – огромная гора, будущий Храмовый Холм, указал им сам Велес.

45 г.

Три человека в странном одеянии пришли к воротам Соинты – столице Сваржичей. Говорили они на совершенно непонятном языке, но знаками дали понять что хотели бы остаться и жить здесь. Предлагали серебро и золото, которое с весельем было отвергнуто. Но остаться пришельцам разрешили.

78 г.

Десяток конников с женщинами и детьми в повозках разбили шатры на берегу реки Ра.

91 г.

Величественная скала алого цвета навсегда запечатлела на себе лик Радегаста. Именно там было решено разбить капище – для воинов, что пришли в эти земли идол Радегаста был даже важнее дома. Однако на этом месте уже обитали невиданные дотоле люди, гордого нрава и говорящие на непонятном языке. Они разрешили пришельцам поставить истукана и положить ему требы, но отказали в пристанище. Воины с семьями были вынуждены отойти в раздольные поля, в сторону широкой реки, которую незнакомцы звали Леводь.

98 г.

Первое вооруженное столкновение людей со сваржичами; после этого начинается неуклонное вытеснение сваржичей с их земель, хотя люди позаимствовали немало у них: например, стремяна, пряности, лимоны.

111 г.

Первое упоминание в Клубках Стридуба о некоем чудном племени наполовину людей, наполовину собак. Существа эти были очень злобны и нападали на любого, кто имел глупость к ним приблизиться. Подобный поступок стоил жизни пятерым Лесичам.

136 г.

Небольшой, не более нескольких десятков род заложил селение Бережники. Впоследствии это племя морских торговцев получило имя Поморяне.

170 г.

Небольшая деревня, в ста верстах от Алой Скалы Радегаста превратилась в довольно приличное городище. Однако была все еще мала. Ее так и звали – Малая Крепостица.

178 г.

Часть родов из Малой Крепостицы ушли ближе к Великим лесам, что бесконечно тянулись на горизонте. Однако там их встретили совсем негостеприимно – несколько тупых стрел клюнули доспехи воинов, заставив их остановиться. Стрелявшие заявили, что леса принадлежат им. До поры до времени воины спорить не стали, тем паче что с ними были их семьи. Они согласились поселиться в отдалении, но договорились с лесными обитателями, прозванными ими Лесичами, что будут брать дерево для строительства. Те же так же до поры до времени не стали возражать хорошо вооруженным воинам, прозванным ими Ратичами. Так и был заключен первый ряд меж двумя племенами.

199 г.

Новое поселение ратичей выросло до размеров небольшого городка – в первую очередь за счет пришедших из мира Истинного. Теперь оно прозывалось Срединной крепостицей.

240 г.

Сваржичи покинули свой город у Алой Скалы. Основная причина тому – постоянные стычки с Ратичами, которые постепенно стали переходить в пограничную войну.

243 г.

«Большое предательство» – полканы разывают отношения со Сваржичами и уходят на север Беловодья.

268 г.

Ратичи значительно перестроили городище сваржичей. Новое селение стало именоваться Красным Камнем, резиденция князя была перенесена туда.

279 г.

В Глух-граде был заложен первый камень храма Велеса на храмовом холме.

325 г.

Степичи обнесли стеной поселение Княжий стан, превратив его в довольно неплохо укрепленную крепость.

339 г.

Ратичи выставили Сваржичам ультиматум, в котором требовали покинуть их пределы Леводского Поля. Одновременно с этим, но не зависимо от ратичей, лесичи уничтожили несколько поселений сваржичей по течению Леводи в пределах лесного края.

358 г.

Последняя организованная попытка сваржичей остановить экспансию людей. Сваржичское воинство разбито коалицией племен по частям за три дня под селом Большие Свиноры, что в долине реки Ра. Последний Парват погиб в бою, начало междоусобиц среди сваржичей, и без того ослабленных поражением.

362 г.

Степичи предприняли несколько набегов на селения сваржичей по берегу Черного моря.

385 г.

Поморяне захватили несколько кораблей сваржичей отправив их и команду на дно. Сразу за этим последовал ответный удар – более полусотни ладей сваржичей полностью уничтожили все корабли, что оказались на тот момент в гавани Бережников. Так же были уничтожены все укрепления поморян и большинство домов селения. К счастью для последних, флот сваржичей был вовремя замечен и люди смогли укрыться у степичей.

397 г.

Сваржичи оставили все города полуострова Гарачча. Начало становление державы Ведичей.

498 г.

Сваржичи торжественно передали ключи от своих городов, что в долине Волхвов, ведичам. Было сотворено великое заклатье, которое срыло уходящих от взора степичей. Последние рассчитывали на большую добычу, однако остались ни с чем – караван сваржичей ушел к Рипейским горам невозбранно.

501 г.

Степичи, ратичи и поморяне заявили свои права на земли сваржичей и их города, что в долине Волхвов и на Буяне. Однако ведичи дали достойный отпор пришельцам – объединенные войска трех племен были рассеяны и на треть уничтожены не более чем за полчаса боя.

535 г.

Первое летописное упоминание о набеге псиглавцев.

536 г.

Лесичи, дабы оградить себя от участвовавших вылазок псиглавцев создали укрепленную самой природой пограничную заставу – Скалич-град.

563 г.

Поморяне заложили в один год сразу два новых поселения – Степники и Рыбный чал. Причем перешедшие туда роды насчитывали почти по три сотни зрелых мужчин.

607 г.

Первый контакт людей и полканов. Отряд степичей, отправившийся в разведку по побережью Великого моря вдоль Рипейских гор наткнулся на племя полулюдей – полулошадей.

612 г.

Посольство полканов прибыло в Княжий стан. Меж ними и степичами был заключен мирный ряд и разграничены земли. Кроме того полканы основали в городе степичей свое постоянное торговое представительство.

687 г.

Сваржичи оставили Мысок. До этого Ратичам ни разу не удалось взять город штурмом.

688 г.

Сваржичи оставили свое поселение в устье Леводи, предварительно превратив мощнейшую в этих землях крепость в руины. Буквально через два месяца на этом месте обосновались поморяне. Их поселение называлось тогда Речники.

735 г.

Поморяне заложили Болотный чал. Укрепления селения, из-за большого количества нежити в окрестностях строились из камня – его возили с Речников, покупая у ратичей. Строительство длилось почти 12 лет, но до конца так и не было доведено – если стены еще как-то завершены, то большинство башен возведены лишь на половину. Для строительства нанимали мастеров из ведичей.

749 г.

Совет Старейшин лесичей принял постановление, по которому жрецы Велеса, наиболее искусственные в воинском искусстве, должны были отражаться на охрану границ от псиглавцев. Так было положено начало организации Лесных Стражей.

889 г.

Посольство полканов прибывает в Болотный чал и предлагает поморянам заключить торговый союз, получивший в последствии именование «Торжищной братины». В этом же году возникает Полканово торжище.

892 г.

Поморяне закладывают Зверовой чал.

912 г.

Князь Ростислав Жадный пришел к власти у ратичей. Первым его указанием было создание собственного флота, дабы прекратить господство поморян на море и создать конкуренцию их торговле. Корабли были заложены на новой верфи, что построили всего в пяти верстах от Речников. Однако сразу же возникли две проблемы. Во-первых не было толковых кормчих для новых кораблей, во-вторых поморяне наотрез отказались пропускать флот Ростислава через Речники. Если с первой проблемой справиться удалось, переманив щедрыми посулами несколько поморянских людейщиков, то вторая так и осталась не решенной.

931 г.

«Торжищная братина» выкупает у степичей участок земли на берегу реки Ра. Теперь у полканов и поморян появился участок беспопыльной торговли в самом сердце степей. С течением времени здесь раскинулось большое торговое селение, получившее название Торжищный стан.

954 г.

Ростислав приказал перетащить корабли посуху через узкий перешеек земли, что отделял Леводь от Великого Моря. Всего таким образом было переправлено почти три десятка судов. Мысок превратился в серьезный военный порт. В последующие годы закладку судов ратичи производили именно здесь.

1011 г.

Степичи организовали большой набег на земли ратичей. При посредстве поморян они переправили коней и войска через Черное море. Обойдя таким образом заставы на реке Смородине, они ударили им в тыл и, разгромив, устремились на почти беззащитные селения Леводского поля. Пока было собрано ополчение, степичи разграбили и сожгли несколько десятков селений. Два серьезных отряда попробовали взять подвернувшиеся поселения лесичей, но увязли в лесу и были полностью истреблены. Лесичи, разгневанные таким обращением, выставили свои войска в помощь дружинам ратичей. Совместными их усилиями степичи были отброшены к морю. Там они вновь погрузились на корабли поморян и убрались восвояси.

1012 г.

Несколько родов ратичей отправились искать более спокойной жизни по ту сторону реки Смородины. Это было началом племени Пещерников.

1014 г.

Пещерники и полканы заключили Вечный Мир. По этому ряду они обязались оказывать помощь друг другу и вести обоюдовыгодную торговлю.

1063 г.

При храме Трех Богов в Перунове холме организована штудия для детей-сирот. В ней начали готовить воинов со жреческим уклоном – знаменитых Ведуных Стражей.

1134 г.

Поморяне закладывают Моголово гнездище.

1197 и 1199 гг.

Ратичи обмениваются посольствами с Ведичами и Степичами.

1223 г.

Князь Ростислав Жадный повысил налог на иноземную торговлю. Поморяне решили, что с них хватит и начали подготовку экспедиции по захвату Мыска.

1225 г.

Поморяне захватили Мысок внезапной ночной атакой. Почти весь флот Ратичей был сожжен на месте своей стоянки, однако уличные бои шли еще 5 месяцев. В живых осталось не более пятой части первоначального населения города. С тех пор Ратичи не реже раза в десятилетие пытались отбить город обратно.

1279 г.

После гибели Ростислава во время осады Мыска, его преемник Мечислав Вспыльчивый организовал рейд по захвату Речников. После победы он переименовал его в Данный Чал и повелел брать с поморян пошлину за провозимый товар.

1288 г.

После провала третьей попытки отбить Данный Чал у Ратичей, и понижения налогов на торговлю, поморяне решили, что война для них слишком убыточна и больше не пытались отбить город. Тем не менее, хотя регулярные осады Мыска вновь и вновь уносили жизни, поморяне не стали его оставлять из соображений престижа.

1327 г.

Для торговли с пещерниками в обход полканов, поморяне zaloжили Пещерки.

1329 г.

Поморяне закладывают Переторги.

1330 г.

Первый крупный набег псиглавцев.

1333 г.

Полканы разрывают торговый союз с поморянами и обвиняют их в обмане. Начинается Первая Торжищная война, в результате которой резко падают цены на товары во всем Беловодье.

1334 г.

Воспользовавшись разногласиями между поморянами и полканами, степичи аннулируют договор о продаже земли «Торжищной братине» и ставят Торжищный стан под свой полный контроль. Однако торговлю не закрывают и купцам не препятствуют. Напротив, пошлины в этом городе только чуть-чуть превышают те, что установлены в Волховце.

1369 г.

Поморяне закладывают Смоляники.

1402 г.

Окончание Первой Торжищной войны. Было заключено шаткое перемирие меж торговцами Беловодья, однако старые союзы не возобновились.

1418 г.

Ратичи начали восстанавливать свой флот. К этому моменту у них насчитывалось не более 2-х военных и 10-ти транспортных кораблей, что остались еще со времен Ростислава Жадного. Из-за утери Мыска основной порт переместился в Данный чал.

1462 г.

С целью избежать пошлины за перевоз по землям ратичей, поморяне закладывают два города – Плесс и Лодейный чал. Однако задумка не выгорела – лесичам было более привычно торговать на торжище в Глух-Граде, и товары свои они в эти города не повезли. Единственное на что было получено согласие, это на торговлю деловой древесиной. В последствии в двух этих поселениях были основаны несколько крупных верфей.

1524 г.

Ратичи закладывают Заставу.

1565-1578 гг.

«Великая западная замятня». Часть городов решили брать большие налоги с «не уроженцев» городов. Поморяне начали терпеть убыток в торговле. Они заключили союз со степичами. После продолжительной войны наглецы были наказаны.

1608 г.

Усилившийся флот ратичей перекрывает основные торговые пути поморян. Ратичи устанавливают весьма высокие налоги за перевозку товаров. Попытка решить конфликт силой результата не дала – поморяне потеряли полтора десятка кораблей в стычках с хорошо вооруженными судами ратичей.

1610-1625 гг.

Вторая Торжищная война. Закончилась подписанием ряда о свободной торговле. Была создана «Братина троих», в которую вошли поморяне, ратичи и полканы на равных правах.

1736 г.

Ведичи получают в дар от Рода резы – разновидность магического письма.

1764 г.

Договор с лесичами о разграничении земель и лесов, заключен Брячиславом Хитрым.

1897 г.

Крупнейший обвал и голод во владениях пещерников, под влиянием Матери Ореи пещерники готовятся к походу на поверхность.

1911 г.

Пещерники терпят сокрушительное поражение от степичей; гибель Матери Ореи. Начало Большой Охоты на поклонников Змиулана в Волотовых горах.

1914 г.

После неоднократных нарушений границ лесичи разорвали договор и запретили порубку леса.

1921 г.

Лесичи начали строительство Гранич-града. В последствии эта крепость превратилась в перевалочный пункт торговли с поморянами и сильную военную заставу.

1925 г.

Брячислав Хитрый погиб в стычке. По не понятной причине он сам возглавил малую дружину, что должна была тревожить лесичей на месте строительства их нового города. Отряд попал в засаду и был почти полностью выбит.

1963 г.

«Мокрая осада» Мыска. Ратичам удалось закрепиться в Нижнем Городе, однако Поморяне открыли шлюзы и затопили начавших было ликовать осаждавших. Псиглавцы начали постепенно оттеснять Лесичей от побережья близ Лодейного Чала. Князь Велимир Упрямый отказал Лесичам в помощи из-за конфликта по поводу рубки пограничных лесов.

1987 г.

Сваржичи окончательно уходят в Рипейские горы. Их поселения, что еще сохранились в самых глухих уголках Беловодья опустели за одну ночь, а некогда великий флот в полном составе был отправлен на дно. С этого момента ни где кроме отрогов Рипейских гор сваржичей встретить не удавалось.

2013-2014 гг.

«Большая бойня Велимира». Самая кровавая осада Мыска. Ратичам удалось захватить весь Внешний Круг Мыска, однако им пришлось отступить после вспышки эпидемии холеры чудесного происхождения. Эта война истощила силы Ратичей и Поморян, что привело к последующим поражениям.

2015 г.

Великое вторжение псиглавцев. В отличие от предыдущих набегов, проходивших вдоль Смородины, Псиглавцы ударили вдоль побережья близ Лодейного Чала, в то время как подкупленные ими степичи ударили с востока, стремительно пройдя вдоль побережья Черного моря. У псиглавцев были отряды саперов из пещерников, поклонявшихся Змиулану. Поэтому Лодейный Чал пал через три дня после начала осады, Плесс – через пять, а Застава продержалась неделю. Части гарнизона Заставы удалось сделать вылазку сквозь туннели, прорытые осаждавшими, и в яростной схватке перебить большую часть Пещерников. Из смельчаков, да и жителей города тоже, остались в живых и вырвались на свободу всего 11 воинов, в том числе две женщины, ставшие потом первыми женщинами-посадниками.

2016 г.

Псиглавцы захватили Срединную Крепостицу и начали продвигаться в сторону земель Ведичей, уничтожая все на своем пути. Новый Князь – Мечитур Храбрый – принял решение набирать в войско женщин, чтобы покрыть недостачу боеспособных мужчин.

2017 г.

Перемирие ратичей и поморян, составление совместного плана действий, послано за помощью к пещерникам.

2018 г.

Совместной атакой с суши и с моря войска Ратичей и Поморян отбили у псиглавцев Плесс, перерезав тем самым их основной путь снабжения. Пещерники тем временем вышли на поверхность и перерезали путь снабжения по Смородине.

2019 г.

Псиглавцы, оставшиеся без свежих подкреплений, разбиты Ведичами – 12 Ведунных Стражей сложили свои головы в той битве, однако и Псиглавцы понесли громаднейшие потери. Вскоре пали и захваченные ими крепости.

2191 г.

Драцена Удачливая начала сколачивать свой флот; сперва занимается пиратством в Черном море.

2198 г.

Крайне удачный рейд Драцены против флота ратичей, первоначальное недоверие моряков к ней пропало, резкое увеличение флотилии.

2207 г.

Драцена атаковала остров Буян.

2208 г.

Падение Березани.

2216 г.

Пала Поренутова Заводь.

2223 г.

Пал Сваргов Мыс.

2224-2231 г.

Ожесточенные бои как с остававшимися жителями острова, так и с десантами, составленными из наемников. Как считают поморяне, в конце концов Ведуны запретили дальнейшие попытки отвоювать Буян, потому что «Драценова удача больше, чем у всех нас, вместе взятых, ее любят боги, а кто мы, чтобы идти против богов?». Ведичи считают, что все было не так, но и не опровергают утверждений поморян.

2232 г.

Заключение мирного ряда между Ведичами и поморянами. Ведичи обязались не вспоминать нанесенной обиды, а поморяне более не воевать их земли.

2355-2357 гг.

«Буянова замятня». Некоторые капитаны, напуганные ростом силы Драцены, решили, что она хочет стать единовластной королевой всех поморян и провели серию набегов на остров Буян, сперва имевших успех из-за внезапности, но, в конечном счете, завершившихся крайне плачевно для них.

2419 г.

Смерть Драцены Удачливой; ей наследует ее внучка Нитта Осторожная.

2436 г.

Степичи осадили Волотовы горы. На предложение платит довольно высокую дань пещерники ответили отказом и наглухо заперлись в своих пещерах.

2476 г.

Впервые в истории Беловодья Малый Ведунный Круг состоял всего из трех ведунов – не могли найти достойных преемников умершим.

2512 г.

Ратичи вышли из «Братины трех». На этот момент их торговля процветала и объемы перевозок по морю едва ли не превосходили поморянские. Кроме того весомый аргумент в виде мощного военного флота не давал им возможность устанавливать свои порядки.

2539 г.

Пещерники вышли из своего заточения и начали строительство основательных крепостей у входов во все их подземные жилища. Все попытки степичей помешать этому наталкивались на жесточайшее сопротивление.

2542 г.

Степичи организовали массированную атаку на три наземные крепости пещерников. Атака была отбита, при этом нападавшие понесли огромнейшие потери, а у защитников не было ни одного убитого. Показала себя линия укреплений, ловушек и западней, коими пещерники во множестве усеяли окрестности своих крепостей.

2601 г.

Некий поморянский торговец привез известие, что на удаленных островах обитает дотоле неведомое племя Морских людей. Он подробно описывал этот народ и говорил насколько баснословно он богат.

2605 г.

Ратичи начали снаряжение большой военной экспедиции для покорения Морского народа. В ней были задействованы почти все их военные и транспортные суда.

2607 г.

Экспедиция ратичей отправилась из Данного чала. В ее состав вошли также трое членов Среднего Ведуньего Круга, в обязанность которых входило описание новых земель и сбор информации о их жителях. Через два месяца ведуны смогли передать информацию, что экспедиция погибла, а сами они на краю смерти. Более подробно выяснить ни чего не удалось. Словомудр Хитроватый, тогдашний князь ратичей, пытался собрать повторную экспедицию, но эта затея провалилось – у ратичей осталось не более десятки судов, пригодных для подобных целей.

2608 г.

Полканы и поморяне организовали новый торговый союз, в который ратичи, не смотря на их настойчивые просьбы, включены не были. Новый союз очень быстро прибрал к рукам все рынки сбыта и многие ратичские купцы быстро разорились.

2640 г.

Ведичи начали установку путевых камней (соединяющих две точки пространства в одну) по крупным городам и селениям Беловодья. Причем делали это совершенно бесплатно для местных жителей, ссылаясь на Волю Богов.

2679 г.

Стали учащаться случаи разбойного нападения на морях. Многие торговые маршруты стали совершенно небезопасны. В качестве жертв были купцы самых разных племен и рас, поэтому точно о происхождении напасти ни кто ни чего сказать не мог.

2710 г.

Пещерники внезапно атаковали становища степичей по всему периметру Волотовых гор. Атака была массовой, хорошо скоординированной и вдобавок была проведена ночью. Степичи понесли тяжелые потери и отступили. После перегруппировки сил они вернулись на прежние позиции но пещерников уже не нашли – те благополучно скрылись в своих крепостях.

2760 – 2773 гг.

Разбой на море приобрел поистине ужасающий размах – ни один корабль, вышедшее в море в одиночку, не возвращалось в порт. В безопасности могли считать себя лишь крупные караваны судов. Разбойники были по-прежнему неуловимы.

2796 – 2859 гг.

Пограничная война между степичами и пещерниками. Пещерники стали совершать регулярные ночные рейды на селения степичей. Иногда их удавалось отразить, но чаще кочевье переставало существовать – мужчины поголовно вырезались, а женщины угонялись в рабство. В конечном итоге степичи были вынуждены согласиться на мир, который и был заключен но с условием, что в ставках от Волотовых гор не останется ни одного поселения степичей.

2860 г.

Избранные воины пещерников, особо прославившиеся во время войны со степичами, были назначены в личную охрану Великой Матери. Так родилась ее Стража.

2867 г.

Был раскрыт источник морского разбоя – несколько обедневших из-за союза поморян и полканов ратичских купцов почти двести лет терроризировали грабительскими рейдами все Черное море. Их роды осели в устье Смородины и были надежно прикрыты чародейством колдунов, преданных Змиулану.

2869 г.

Ведичи совместно с поморянами организовали Круг Хранителей Моря. Первым деянием Хранителей стало предание огню и мечу селений торговцев-разбойников. Осада укрепленных и с моря и с суши селений длилась почти полгода, но в конце концов разбойников уничтожили. В дальнейшем Хранители стали своеобразной береговой стражей, в обязанности которой входило пресекать любой разбой. Каждый торговец, что плавал по морю, обязан был отчислять в их казну определенную сумму от своих доходов.

3002 г.

Ведичи начали расстановку Путевых камней по всей территории Беловодья. Теперь даже в самые отдаленные уголки края можно стало попасть за считанные дни.

3037 г.

Ратичи предприняли уже третью по счету попытку создать свой флот. Суда были построены, но бывшего влияния их морские силы так и не получили. В частности из-за укрепившегося влияния Хранителей Моря.

3162 г.

На людей, что пользовались Путевыми камнями, участились нападения разбойников – те поджидали богатых путников и внезапно нападали на них, пока человек еще не пришел в себя от путешествия в пространстве. Ведичи решили пресечь данную угрозу в корне – теперь у каждого камня стояла крепкая застава, служили на которой наемники из ратичей и несколько волхвов из ведичей. Но теперь за проход через Путеводный камень стали взимать плату – на содержание заставы.

3274 г.

Завершение Времени Исхода, полный обрыв связи Беловодья и внешнего мира. По непроверенным данным, это произошло после попытки проникновения в Беловодье проповедников – то ли христианских, то ли манихейских.

3431 г.

Пещерники начали совершать регулярные вылазки за рабынями.

3567 – 3569 гг.

Ведичи провели перепись населения. По ее результатам выяснилось, что теперь Беловодье населяют порядка 1,5 миллиона людских душ. Попытка перечесать нежить результата не дала.

3581 г.

Князь Смел провозгласил себя единоличным правителем Ратичей. Перенос столицы в Малую Крепостицу.

3591 г.

Смел Первый начал реформу налогов, первые волнения среди люда.

3592 г.

Первое восстание в Красном Камне, утоплено в крови.

3592-3593 гг.

Многочисленные выступления против Смела Первого.

3594 г.

Круг Воевод объявил о своей реформе, Второе восстание в Красном Камне, начало осады города.

3595 г.

Смел Первый разбит в битве под Красным Камнем.

3612 г.

Официальное завершение Большой Охоты на змиуланцев в Волотовых горах.

3749 г.

Небольшая деревенька, что притулилась среди озер на севере владений степичей, стала центром скопления нежити. Причиной тому стал посох одного из сильнейших Змиулановых жрецов. Он после смерти своего хозяина был скрыт там поклонниками Повелителя Черных Туч. В Волховце был кинут клич, дабы собрать добровольцев на помощь гибнущему селению.

3750 – 3769 гг.

Группа добровольцев, состоящая из самого разного люда отправилась бороться с напастью. Длительное время они вычищали окрестности деревеньки от нежити и в конце концов смогли добраться и до первопричины всех злоключений. Посох был уничтожен, мир воцарился. Однако герои не ушли с тех земель – они заложили крепость Озерки и, подчинив себе довольно обширное пространство Болотищ, стали там полновластными хозяевами.

3818 г.

Степичи предприняли попытку захватить Озерки. Однако обитатели крепости смогли дать отпор захватчикам – их дружина, совместно с ратями пещерников и, небывалое дело, полканами, наголову разбила степичей.

4122-4235 гг.

Установление «верхними» племенами постоянных посольств с пещерниками.

4215 г.

Ратичские наемники подожгли Великую Степь, чтобы оторваться от погони. Степичи начали готовить Великий поход, пока не осуществленный из-за набегов пещерников.

4351 г.

Шайка Василия закрепились в землях псиглавцев.

4426 г.

Василий заложил свою крепость в Черных Предгорьях. Через десяток лет она стала прибежищем для всякого рода татей, ушкуйников, темных колдунов и лихого люда. Василий стал именовать себя князем.

4588 г.

Поморяне заключили секретный договор о ненападении и взаимопомощи со сваржичами.

4672 г.

Первые упоминания в летописях ведичей о неких Навих Воях, что бродят по Беловодью в поисках осколков Алатырь-Камня.

4769 г.

Наши дни.

Племена людей

Лесичи

Это племя считается самым старым в Беловодье. Его нынешний глава Совета Старейшин, Стри-дуб, был в свое время взят в этот мир самим Велесом. А от Сварога, в знак своих заслуг, он получил вечные жизнь и молодость. На Лесичей обрушилась главная напасть Беловодья – нашествия Песиглавцев. Их Черные предгорья вплотную примыкают к зеленому океану Велесовых лесов. Посему именно Лесичам выпала роль буфера меж иными населенными областями и порождениями Змиулана.

Особо почитаемые у Лесичей Боги:

Велес – Бог охотничьей добычи, Бог мертвого зверя.

Святобор – Бог лесов, Бог живого зверя.

Зевана – дочь Святобора, Богиня охоты.

Марцана – Богиня смерти всего живого (растений, животных, птиц и рыб), за исключением человека.

Область проживания:

Большинство Лесичей никогда не покидают пределов Велесовых лесов. Вся их жизнь проходит под зеленым тенистым пологом, да на редких полянах. Лесичи живут большими родами, по 15 – 16 десятков человек. Поселения довольно редки и каждое, даже самый захудалый починок, окружены высоким двойным частоколом, глухим, даже без признака ворот. Оборонительных рвов Лесичи не роют – они бесполезны в лесном краю. Но широкая просечина окружает стену с внешней стороны, так что супостату, незамеченным, подобраться непросто. Частенько на просечине ставятся самострелы да волчьи ямы, расположение которых известно лишь обитателям городьбы.

Людское жилье раскидано друг от друга на многие версты. Ни кто не знает точного местоположения всех селений, и лишь опытный проводник сможет, руководясь одному ему ведомыми приметами, провести вас от одного рода к другому. Причем одна и та же дорога может занять как 1-2 дня, так и все 10-12. У леса ведь тоже свой характер – он, иногда, и закружить человека может. Да так, что чуть живым и выберешься.

Кроме больших родов, всюду по лесному краю раскиданы небольшие починки, на которых проживает всего одна семья, не больше десятка человек. Обычно это охотники за пушниной, собиратели трав, искатели жемчуга и золота, что часто встречается по берегам небольших лесных речушек.

Лес тихое место, тут редко можно встретить человека. Можно оставить за спиной несколько дней пути, прежде чем тебе попадется живая душа. Однако такого не скажешь о градах Лесичей – в них можно перевстречаться и с сотней, и с тысячей, и с десятком тысяч человек за день. Самый большой из них – Глух-град, столица лесного края. Есть и два города поменьше – Гранич-град, что расположен у самых границ с Ратичами и Степичами, и Скалич-град, что бережет Лесичей от набегов Песиглавцев со стороны Черных предгорий.

Экономика:

Сельским хозяйством, как таковым, Лесичи не занимаются. И, в первую очередь, из-за отсутствия пахотной земли. Но частенько посреди лесной глуши можно наткнуться на возделанную полянку с посадками лечебных трав и кореньев. Хотя, все же, травы предпочитают собрать, а не выращивать.

Имеется и домашняя скотинка – лоси, зайцы, кабаны и, изредка, олени. Пасется вся эта живность обычно невдалеке от городьбы и, в случае необходимости, очень быстро попадает на стол в виде варений, тушений и парений. А управляться со столь разношерстным, и несколько не свойственным для человека стадом, помогает, конечно же, домовая магия, коей балуется всякая уважающая себя женщина.

Однако основными занятиями для обитателей Велесовых лесов остаются пушной и жемчужный промыслы, да мытье золота. Золотоносных жил в лесах не найдешь, но множество речек, что опутывают своей голубой сетью весь лесной край, приносят с Черных предгорий немало золотого песка. Ну а отдели с речными жемчужницами вам покажет любой местный мальчишка.

Когда мужская половина рода отправляется на промысел, жизнь в селении отнюдь не замирает – дело находится для всех. Женщины – знахарки готовят из трав, кореньев и плодов чудодейственные мази и бальзамы, знаменитые своими свойствами на все Беловодье. Особый спрос на них у Ратичей и Поморян. Старики же отправляются на капище, класть требы Богам. И у многих из них имеются в лесу по несколько облюбованных пчелами, приметных деревьев, что снабжают весь род душистым медом и горючим воском.

Лесичи бережно относятся к тому, что дается им природой. Боясь разгневать Лес и его Богов, они берут только то, что им необходимо, столько, сколько не повредит шаткому равновесию. Они отдают себе отчет в том, что если сегодня взять слишком много, завтра Лес откажет и в самом необходимом.

Лесичи сами не торгуют с сопредельными племенами. Однако плоды своего труда они свозят на огромное торжище в Глух-град. Там подданные Велеса обменивают свои товары на хлеб, овощи, фрукты, оружие и доспехи у Поморян. Кроме торгово-посреднических, Поморяне так же выполняют дипломатические поручения Лесичей и служат почтальонами. Это и не удивительно – всем, кроме сих торговых людей, доступ в этот заповедный край заказан. Хотя во время воин иногда, для союзников, делалось исключение.

Лесичи не имеют своей денежной системы. Все чеканное золото, что можно встретить в обиходе, иноплеменного происхождения. То же золото, что добывается в их крае, они, в большинстве своем, передают Совету Старейшин в качестве подати. Совет же использует его на пользу всего племени. А та малость, что оставляют себе жители лесного края, уходит, чаще всего, на украшения и безделушки для родни. И только в очень редки случаях им рассчитываются с Поморянами.

Надо отметить, что кроме золота здесь полностью отсутствуют месторождения каких либо металлов, а кроме жемчуга нет ни каких драгоценных камней. Так что и сталь для оружия и доспехов, и серебро для многих нужд, и драгоценные камни Лесичам приходится импортировать. Важнейшими же статьями экспорта можно считать воск и ценные породы древесины, произрастающие только лишь в их лесах.

Государственное устройство:

Главенствуют у Лесичей старейшины. Не имеет значения где – в роду, что не более 5-ти десятков, или в Глух-граде с более чем десяти тысячным населением, всегда последнее слово за Советом Старейшин. Совет Старейшин Лесичей вот уже несколько тысяч лет возглавляет Стридуб, прозванный Вечным. Функции Совета сводятся к установлению законов, принятию затрагивающих жизнь всего племени решений (таких как объявление войны), обустройству границ, снаряжению дружин и назначению князей.

Князья в Лесном краю не более чем военачальники. Их власть – на поле боя. И хотя к советам наиболее толковых князей прислушивается даже Совет Старейшин, реального политического веса эти воители не имеют.

Лесичи не платят ни налогов, ни податей. Точнее таковые официально не установлены. Но каждый год, когда глава рода появляется на торжище, дабы узнать свежие новости и последние законы, он вносит свою лепту на содержание государства. Причем в том размере, котором считает необходимым, по совести. В трудные годы Лесичи отдавали своему Совету последнее, прекрасно понимая, что этим укрепляют власть и, следовательно, свою безопасность. Если же кто-то, имея хороший доход, скупился на жертвования, то его молча презирали за жадность, прекращая все отношения с этим человеком.

Функции хранителей правопорядка лежат на Стражах. Это элитные войны, мастера боя, наделенные, к тому же, блестящими магическими способностями. В их обязанности разбирать споры, тяжбы и междоусобицы меж Лесичами, справлять требы на тех капищах, где нет жрецов, доносить вновь введенные законы до самых удаленных уголков лесного края, и даже сзывать ополчение в случае возникновения внезапной внешней опасности. В каждой семье есть амулет позволяющий связаться со Стражем. Стоит к нему прибегнуть, как ближайший из них тут же откликнется.

Ни в одном из лесных градов нет острогов и тюрем. Правосудие совершается очень просто – виновного в мелких прегрешениях приговаривают к денежному штрафу и изгнанию из поселения, причем одного, без семейства. Если же вина человека тяжела – убийство, кража, святотатство – его ведут на одно из святилищ Велеса, дабы тот сам решил участь преступника. Иногда карой становится смерть, но чаще всего Велес поражает человека безумием – отнимает у него память и разум, а на чело наносит свое клеймо – отпечаток медвежьей лапы. От заклеянного отворачиваются все, включая самых близких родственников. Таких людей Совет Старейшин использует на общественных работах, ими взрослые пугают детей, остерегая своих отпрысков сими видимыми свидетельствами правосудия от преступления закона.

Все богатства леса Лесичи считают своей священной собственностью, и потому жестоко наказывают любое посягательство на них, будь то рубка леса или, даже, сбор грибов. Из-за этого частенько случаются у них стычки с соседями – Степичами да Ратичами. Однако до большой крови дело никогда не доходит. Что же до Песиглавцев, то с ними война идет непрестанно.

Магия и почитание богов:

Главенствующий бог Лесичей – Велес. Так же особо чтятся и боги Велесова Круга – Святотор, Зевана и Марцана. Лесной край – их вотчина. Здесь, и только здесь их истуканов можно найти на любом родовом капище. В Глух-граде в честь этих богов выстроены огромнейшие храмы, богатством и убранством соперничающие с дворцами иных владык Беловодья. Но это не говорит, что только лесных богов чтят Лесичи. В стольном граде племени имеется храм Всех Богов, где каждый может принести жертву любому из небожителей. Есть несколько капищ Сварога и даже одно для вечного противника Велеса – Перуна. А в Скалич-граде стоит истукан Радегаста.

Но все же именно боги Велесова Круга были и остаются основными покровителями Лесичей. Незримо присутствуя в лесном краю, они обходят свои владенья, особенно часто заглядывая в полюбившиеся им места, прозванные за подобное внимание богов «Мечеными». В Меченом месте установлены идолы и жертвенник, чтобы можно было принести жертву богу. Чаще всего таким местом становится какая либо роща, родник, полянка или особо древнее и могучее дерево. Подобное святилище иногда огораживается частоколом. Чаще же всего доступ в него свободен. Правда есть один маленький нюанс – вход в Меченое место разрешено лишь специально отряженным жрецам да проходящим мимо Стражам. Только они могут совершать здесь жертвоприношения. Любой же дугой, кто нарушит незримую границу святилища, может дорого поплатиться за святотатство.

Жрецов в лесном краю скорее мало, чем немного. Посему часто их обязанности приходится брать на себя старейшинам родов, а то и просто главам семей. Объясняется это довольно просто – пройти обучение и быть посвященным в сан может далеко не каждый. Смотрят не только на родовитость семьи, ее религиозность, физические и умственные данные претендента, его склонность к магии, но и на личные качества будущего служителя Богов. И на последнее обращают наибольшее внимание. Ибо если магические способности можно развить, то пробудить спящую совесть или чувство сострадания порой невозможно. А доверить океаны чистой силы человеку с мертвой душой может лишь безумец.

Жрецами могут стать только мужчины. Мальчиков 10 лет, собранных со всех уголков лесного края, объединяют в особой школе, где они и обучаются до тридцатилетия. Каждый год проводятся испытания, самое трудное из них ждет аколитов по окончании учебы. Поэтому неудивительно, что из сотни избранных, школу заканчивают 1,5 – 2 десятка учеников. Но и тогда им еще не придется надеть жреческой мантии – каждый из выпускников, получив звание Посвященного, должен будет около десяти лет мотаться по дальним капищам и Меченым местам, и не раз сопровождать в походах лесные дружины. Лишь после этого они получают из рук Верховного жреца Обруч Власти и Посох Силы, знаки их новых Достоинства и Могущества.

Но жрецы и Стражи не единственные, кто владеет магией в Велесовых лесах. С давних пор Совет Старейшин повелел брать на службу волхвов-заклинателей и ведунов, что изредка приходят с Поморянами. Они единственные из чужаков, кроме морских торговцев, кто может рассчитывать на лесное гостеприимство. Выходцам из Долины Волхвов нередко поручаются важные и ответственные

ные задания, к их советам прислушиваются, с их мнением читаются. Хотя как и ко всем пришлым, поначалу отношение к ведунам и волхвам весьма настороженное.

За великие провинности, а тем паче святотатство, и местных жрецов, и пришлых магов, могут серьезно наказать. Жрецов Совет может лишить силы и расположения Богов, до тех пор, пока виновный искренне не раскается в содеянном. А волхвов – отступников приносят в жертву Велесу. Дабы душа преступника очистилась и могла по смерти попасть в Ирий-Сад.

Магия лесного края дана его владыками и покровителями – Богами Велесова Круга. В ней нет ярости ураганов и неукротимой силы молний. Напротив, в ней есть спокойствие и уверенность могучих деревьев, что не склоняются под силой и буйством ветров; россыпь лесных теней, что скроют от любого взгляда; сила, хитрость, зоркость и выносливость зверя, отслеживающего свою добычу; упрямство лесного ручейка и молодого ростка, что медленно, но верно, пробивают себе дорогу чрез любые преграды, разрушая на своем пути и многосаженный слой земли, и вековые скалы.

Словом лесное волшебство испокон черпало силы в природе, беря на вооружение все ее ухищрения в бесконечной борьбе за жизнь. Что же до ведунов, то они, как известно, идут своими путями, порой черпая силы в совершенно противоположных друг другу источниках. Хотя были из них такие, кто посвящал себя глубокому изучению лесной магии. Подчас они преуспевали настолько, что даже Верховный жрец, пользующийся, как известно, наивысшим расположением Велеса, не мог повторить их заклинания.

Города Лесичей:

Глух-град. Главным местом столицы Лесичей является Храмовый Холм. На его вершине стоит величественный храм Велеса, чуть пониже расположились храмы иных лесных богов, не менее величественные и прекрасные. Еще ниже, почти у самого подножия холма, воздвигнуты Храм Всех Богов и капище Сварога, а где-то в самом углу приютился истукан Перуна. Единственная причина, по которой святилище этого вечного противника Велеса было допущено в святая святых, это необходимость волхвам и ведунам приносить жертвы своему покровителю. Но этот идол единственный – кроме него не сыскать по Велесовой вотчине ни одного алтаря или жертвенника Громовержцу.

Большинство Лесичей за тем только и появляются в своей столице, чтобы попасть на это главное святилище, да еще чтобы побывать на Торжище. Оно же раскинулось как раз у подножия Храмового Холма, у пристани на реке Леводь, что втекает в пределы Глух-града, огибает его широкой петлей внутри городских стен, и снова вырывается на простор с другой стороны столицы.

Вообще-то, весь город представляет из себя огромных размеров пологий холм с храмовым комплексом на вершине, огороженный по подножью величественными стенами. Некоторые предания гласят, что под сим холмом запрятана сокровищница лесных богов. Вот правда подтвердить их некому – все, кто когда-то делал попытки найти этот клад, очень скоростижно умирали. От разного рода несчастных случаев.

Стены Глух-града могут поразить кого угодно. Они состоят из плотно стоящих друг к другу дубов-исполинов огромной высоты и неизмеримых в объёме. Такой городке позавидует любой правитель. Подобные стены не взять ни тараном, ни огнем. Напитанные влагой мхи, что ковром покрывают стволы великанов, да густая листва, что укрывает от вражьего взора знаменитых Лесных Стрелков, делают деревянные стены неуязвимыми для обычного огня. Да и от магического пламени найдется кому оборонить. За состоянием стен и ворот неустанно следят специально приставленные для этого жрецы. Хотя ворот, как таковых, и нет. Их заменяют те же дубы, которые по приказу жрецов сходят со своих мест и открывают или закрывают доступ внутрь ограды.

Лишь в одном месте в этой несокрушимой стене имеется брешь – там где Леводь вытекает из Глух-града. Через этот проем внутрь лесной столицы попадают Поморяне. Но и его недолго закрыть – ветви стоящих по берегам реки дубов-стражей сомкнуться, полностью перекрыв течение Леводы.

Простой люд почти не селится в столице, предпочитая жить под пологом тенистых лесов. Так что основное население Глух-града это торговцы, войны, жрецы да ремесленники.

После Храмового Холма и Торжища наиболее важным местом в городе считаются Палаты Старейшин, место их проживания, регулярных заседаний Совета и приема иноземных гостей, ежели таковые появятся. Школа жрецов расположена на Храмовом Холме, купцы и приезжие обитают в Торжишной слободе, мастеровые – в Ремесленной.

Князья, воеводы и простые войны размещены в Ратном лагере который, кстати, им без особой на то нужды и соответствующего разрешения покидать запрещено. Там же находятся и бойцовские штудии. Особняком стоят Стражные Палаты, расположенные на границе меж Ратным лагерем и

Храмовым Холмом. Сделано сие неспроста – Стражи по своей сути наполовину войны, на половину жрецы, и обучаются они и там и там.

Гранич-град. По своему назначению это не что иное, как таможенный пункт, единственные открытые для пришлых ворота на территорию Лесичей. Пользуются им, в основном, Поморяне, поднимаясь вверх по течению Левода от самого Черного моря. Тут проверяют грузы, взимают пошлины, правда чисто символические, присматриваются к прибывшим. Если вдруг обнаруживается нежеланный чужак, его мягко, но настойчиво, отправляют восвояси.

Большую часть Гранич-града занимает Ратный лагерь, но бойцовские школы в нем отсутствуют. Пристань несколько меньше, чем в столице, да это и понятно – купцы здесь надолго не задерживаются. Палаты Старейшин стоят бок о бок со Стражным Подворьем, где всегда отдыхают от бесконечного мотанья по лесам несколько служителей порядка. Жрецы живут при капищах. Некоторые, те что приставлены к дружинам, на Волховце – вместе с ведунами и Посвященными.

Гранич-град не имеет такой великолепной защиты как столица. Его стены, хоть крепкие и высокие, сложены из обычного мертвого дерева и окружены широким водяным рвом. Но это компенсируется размерами и боевым умением дружин, что служат хорошей пограничной стражей от попыток соседей забраться во владения Лесичей. Близость границ, кроме постоянной опасности, дает войнам и большую свободу – они не ограничены в перемещении как, к примеру, в столице, а их воеводы имеют право голоса в местном Совете Старейшин.

Река Леводь разрезает Гранич-град на две неравные половины. В одной, большей, расположен Ратный лагерь и Пристань с таможенным постом. В другой, меньшей, селятся все остальные. Чтобы не тратить время на переправу меж двумя берегами, жрецы Гранич-града воздвигли несколько каменных арок, что позволяют вошедшему в одну из них, в мгновение ока переместиться в другую, расположенную на противоположном берегу. Через самые большие ворота, что соединяют Пристань и Капище, постоянно льется поток людей и грузов в ту и в другую стороны.

Скалич-град. Это один большой военный лагерь. Скалы причудливо окружили небольшую долину, создав идеальную во всех отношениях природную крепость, проход в которую наглухо запечатывается «живыми» камнями. В Скалич-граде воздвигнуты два столба, аналоги арок в Гранич-граде, позволяющих мгновенно переместиться в Ратный лагерь Глух-града. Но этот проход действует не постоянно, а только по необходимости – слишком много сил приходится прилагать жрецам для поддержания связи на таком большом расстоянии.

Заложить Скалич-град Лесичей вынудили Песиглавцы, когда вплотную подступили к рубежам их владений и все чаще и чаще стали совершать грабительские рейды вглубь лесов. В то время немало крови было пролито, когда выбивали врага из этой части Черных предгорий, а затем каленым железом выжигали нежить по всей округе.

В Скалич-граде основная власть в руках Совета Воевод, куда входят наиболее опытные князья, Стражи, выборные от Старейшин и ведуны. Ведунов здесь, пожалуй, больше чем во всем лесном краю. Так же много Посвященных и Стражей, коих в крепости всегда по несколько десятков. Службу в Скалич-граде несут только самые опытные и бывалые войны. Отбор очень строг, хотя снискать себе военную славу в бою желают очень многие.

Особая гордость жрецов Скалич-града – магическое озеро у Совета Воевод. При нем неотлучно дежурят несколько Посвященных, готовых поднять тревогу. Магия озера позволяет наблюдать за всей границей лесного края и Черных предгорий, вовремя извещая о появлении Песиглавцев.

Ведичи

В свое время ведичи были единственным людским племенем в Беловодье, кто не воевал со сваржичами. Они переняли у этих творений Сварога очень многое – науки, ремесла, знания истории Беловодья и, конечно же, искусство творить заклятья. Именно это сделало их самым невоинственным народом сего мифического края. И не то чтобы ведичи не знали, за какое место меч держать – отпор врагам они всегда давали достойнейший. Просто другие племена остерегались с ними враждовать, зная, что у этих могучих чародеев есть в запасе кое-что посерьезнее стрел и копий. Так и повелось – все Беловодье бурлит, встречая в дразги, ссоры, усобицы и споры, а ведичи ведут размеренную жизнь, храня собранное по крохам Знание. И только в години великих опасностей они выходили из своего добровольного заточения, насмерть вставая на пути опасности.

Особо почитаемые у ведичей Боги:

Род – пародитель всех богов.

Родомысл – бог мудрости, красноречия, покровитель законов.

Числобог – покровитель течения времени.

Мокошь – Мать Сыра Земля, прядет нить судьбы каждого человека.

Сварог – Владыка Ирия.

Белбог – Покровитель света, добра, удачи и счастья.

Доля и Недоля – две сестры, вяжущие узелки на нити судьбы каждого человека.

Желя и Карна – две сестры, сострадание и печаль.

Перун – повелитель громов и молний, небесный пастух.

Стрибог – повелитель всех ветров.

Ветры – семь братьев ветров.

Знич – неугасимый священный огонь, Первоогонь.

Область проживания:

Долина Волхвов в первые века времени людей принадлежала сваржичам. Их столица находилась на том месте, где сейчас расположен Волховец. Да и вообще все города и поселения ведичей разместились там, где многие столетия до этого подпирали небеса прекрасные строения творений Сварога. Именно туда пришли первые люди, что поклонялись молниеносному Перуну, дабы постигать мудрость и знание. Многие годы сваржичи и люди жили бок о бок, вместе перенося и радость и тяготы жизни. Всем хватало места под солнцем.

Прошло почти пять столетий, число людей выросло, многие племена уже окрепли и, несмотря на участвовавшие набеги псиглавцев, твердо стояли на ногах. Многим не нравились богатства и роскошь городов долины Волхвов. Точнее сказать, многие им просто завидовали. Редкие стычки меж людьми и сваржичами начали постепенно перерастать в непрестанную войну. На самых древних жителей Беловодья была объявлена охота, города подвергались постоянным набегам по всей территории края. Правда, удавались они весьма редко, но постоянные сражения изматывали, унося слишком много прекрасных, бездушных жизней. Особенно доставалось столице сваржичей – уж больно на удобном месте для нападений она устроилась, грех было не воспользоваться. Что ж до учеников сваржичей – то они, как могли, помогали своим наставникам. Но они оставались людьми, и это не давало пролить слишком много родственной им крови.

В 518 роду сваржичи ушли из долины Волхвов, решив перенести свои поселения в отроги более безопасных Рипейских гор. Сваржичи ушли, а ведичи, как их прозвали иные племена, остались навсегда. По наследству им достались изумительные величественные города, которые впоследствии были лишь немного перестроены и отличались от своего прежнего облика только большими размерами и планировкой.

Ведичам остались каменные дома и дворцы, уникальнейшая система водных коммуникаций, сады, сплошь состоящие из неведомых в остальном Беловодье деревьев. Им осталось все то, что многие годы создавали сваржичи. И они смогли сохранить, преумножить, и главное – защитить свое приобретение. А защищать было от кого – только узнав о том, что старые хозяева покинули свои богатые земли, вожди соседних племен поспешили наложить на них свою длань. Ведичам было предложено или убираться восвояси, или подчиниться пришельцам, или умереть. Однако те быстро доказали, что чародейство, коим владеют они в совершенстве, куда как эффективнее простого оружия. И раз умывшись кровью, воинственные соседи волшебников навсегда забыли дорогу в эти земли.

Кроме городов, домов и акведуков переняли ведичи у своих учителей и образ жизни. Лишь в долине Волхвов можно увидеть представление не скоморохов и баянов, а настоящих певцов и артистов. Лишь там можно попасть в общую для всех библиотеку. Лишь там любой житель равен в правах с другим, знает, как пользоваться туалетом в доме, очагом без дров и водой из трубы. Люди там законопослушны, но не из страха пред властью, а из чувства долга. Никто не носит в городах ведичей оружия открыто – во-первых, в том нет нужды, во-вторых, это запрещено, ну и в-третьих любой из жителей при виде обнаженного меча может отколоть такое чародейское коленце, что обидчик раз сто о своей глупости пожалеет.

Экономика:

Как такового, хозяйствования ведичи не ведут, потому что подразумевает оное под собой хоть и медленное, но верное разрушение окружающей их природы. А ее они хранят и оберегают, лишь изредка вмешиваясь в ход событий, дабы чуток поправить огрехи мелкие. Нет у них полей и огородов, нет стад и пастбищ – только те сады, что взрастили руками своими сваржичи, и что дают круглый год удивительные плоды, травы и корни, ценимые за свой вкус, целебные и магические свойства

по всем необъятным просторам Беловодья. Нет у них мастерских, кузниц и каменоломен, не рубят они дерева и не добывают металл. Но повсюду славятся их мастера, умеющие изукрасить оружие и одежду, добавив в нее немалую толику чародейства. Пошлины их малы настолько, что многие поморяне и не учитывают этот сбор при оценке своего товара – потому-то на торжищах ведичей самые низкие цены в Беловодье, да и выбор, пожалуй, самый богатый.

Единственная статья дохода ведичей – подать, подушная и с чародейских штудий. Подушной обладается любой совершеннолетний, кто прожил в долине Волхвов хотя бы один день, и не важно, рожден он там, или нет. Уклоняющихся нет – особые ведуны, отряженные Большим Кругом, ходят по улицам городов, выявляя неплательщиков. На тех, кто заплатил, ставят особый резный знак, который только им ведом и замечен и который исчезнет через год – ко времени следующей уплаты. Подать не велика – не более трех золотников в любой монете или ценностях. Но если кто и ее уплатить не может – его вежливо, но настойчиво попросят удалиться восвояси.

От подати освобождены только стражи, Ведуны Стражи, члены всех Трех Кругов, ученики штудий, что и так платят за обучение, да торговцы, что пошлину с товара дают. Штудий же много – целых 36 по всей долине насчитывается, и отчисляют они аж половину от полученных ими денег. А это весьма не мало, ибо множество желающих чародейскому искусству приходит учиться туда со всех краев Беловодья. И платят они за обучение по 500 золотников в год!

Военное дело:

Армии ведичи не держат. Чтоб за законом да порядком присматривать, имеется у них стража, над которой Воевода поставлен. Должность эта выборная и немалыми талантами нужно обладать, чтобы ее получить. Причем не обязательно, чтобы претендент из ведичей родом был – лишь бы слыл в народе умелым, отважным, да в законах всего Беловодья искушен был. Стража вооружена так себе – легкий доспех кожаный, шлем такой же, веревки заговоренные, чтоб смутьянов вязать, да палка. Хотя палкой той владеют они преотлично. Чтоб народ утихомирить да к порядку призвать, этого вполне предостаточно. В случае же серьезной опасности нанимают ведичи войско или из ратичей или из поморян. Из последних чаще – те всегда ряд держат, что бы им не поручили. Ратичи же своими законами чести шибко дорожат, что не по ним – сразу в отказ. Но со стороны войска все ж редко берут – опасность действительно велика должна быть, чаще же обходятся своими силами – Ведуньими Стражами.

Стражи эти – воины особые, каждый из них с малолетства при Храме Трех Богов воспитывался, что на Перуновом холме находится. Все они дали по достижению зрелости обет безбрачия – ибо не может быть у Рода, Сварога и Перуна женатых жрецов. Кроме жреческого искусства, изучают будущие Стражи и мастерство боя. И равных нет им в том. Причем приемы их и по сей день остаются тайной за семью печатями, остальным не ведомой. Поговаривают, что искусству боя такого их еще сваржичи обучили. Многие что-нибудь из их арсенала освоить пытались, некоторые головы непутевые даже кое-кого из Стражей подкупали, только все бесполезно. Стражи чуть не порубили тех, кто деньги за столь береговые секреты предлагал, а все подражатели кто ноги-руги повредили, кто и вообще сам себя поубивал по неосторожности. Вот и остаются Ведуны Стражи единственными на все Беловодье, кто может несколько часов к ряду махать парой огромных мечей, прыгать на два своих роста, драться в полном окружении и двигаться так быстро, что для чужого глаза их фигура в размытую тень превращается.

Стражи доспехи презирают. Только и носят, что штаны, куртку да плащ – все из кожи Крылатого Змея, которая иного доспеха прочнее. Плащ разделяется от пояса к низу на лепестки, окованные по краям костью птицы пантирь. Шлем не носят, предпочитая перехватывать волосы особым обручем, что отводит в сторону взгляд врага. Метательной снастью не пользуются, вооружены одним, чаще двумя, изрезанными двуручными мечами. Стражи – воины одиночки, но их искусство настолько велико, что даже в одиночку могут они противостоять противнику многочисленному. К примеру, во время Великого нашествия псиглавцев достаточно было всего джины Стражей, чтобы остановить многие тысячи. Ну и, конечно, главное их оружие – это чары, что дают своим жрецам три Бога.

Но магией владеют не только Стражи – почти все население долины Волхвов умеет творить колдовство и накладывать заклятья. Именно чародеи – основная ударная и оборонная сила ведичей. Чаще всего идут они за наемными войсками, или прикрывают спину Стражам, что дерутся в самой гуще схватки. Однако и столкнувшись с врагом, что называется, нос к носу, постоять чародеи за себя смогут – посохом там или палкой огреть умеючи, или дланью со всего маху приложиться. В штудиях ведь и рукопашному бою немало времени уделяется, ибо считается что упражнения физические большую пользу и голове приносят.

Государственное устройство:

Каждый ребенок, что родился от истинного ведича (а родство у них передается и по отцу и по матери), сразу же получает знак своего народа. Его несут к ведуну, что поставлен Великим Кругом для управления этой местностью, и тот накладывает на предплечье ребенка особый браслет, являющийся знаком каждого ведича. Браслет этот словно прикипает к его руке на всю оставшуюся жизнь – снять его можно только вместе с кожей. Этот браслет дает человеку два преимущества – участвовать в управлении племенем (голосовать на вече, избирать и быть избранным в один из Кругов) и получить бесплатное образование в штудиях или у мастеров ремесленников. Рожденный ведичем за учебу не платит, и среди иноплеменных претендентов ему предпочтение будет отдано в первую очередь.

Управляют же жизнью государства три круга Ведунов – Великий Круг, Срединный Круг и Малый Круг.

Великий круг избирается из числа простых ведичей, пусть и не очень уж и искушенных в чародействе, но зато снискавших себе славу порядочных, честных и мудрых. Всего в нем 120 членов, в обязанности которых входит надзор за определенной местностью владений ведичей, сбор пошлин, податей, решение конфликтов, споров, судебных тяжб и наказание преступников. Круг этот неукоснительно должен повиноваться всем указаниям Срединного круга. Великий круг избирается сроком на 5 лет голосованием ведичей во всех концах долины Волхвов.

Срединный Круг избирается голосованием Великого круга сроком на один год из своего собственного числа. Его члены, коих всего 36, более смыслят в чародействе чем остальные и занимаются в основном изданием законов, начальствованием в штудиях и определением политики в отношении иных племен. Они же распределяют членов Великого Круга по должностям, городам и весям. Срединный круг, как и Великий, должен беспрекословно подчиняться велениям Малого Ведуньего Круга.

Малый Круг – организация закрытая, в чем-то тайная и окутанная множеством легенд, вымыслов и сказок. В его состав никто никого не избирает – членство в этом Круге пожизненное, и нового человека начинают присматривать только тогда, когда один из 13 ведунов расстается с этим бренным миром. Причем требования к кандидату очень высокие – он должен быть и чародеем не последним, и умудренным знанием, и личностью выдающейся. Порой бывает, что ищут по нескольку лет – в 2476 году так вообще Малый Круг всего из трех ведунов состоял – не могли найти достойных.

А требования к соискателям такие высокие потому, что занимается Круг делом особым – собирает Знание о Беловодье, обо всех, кто его населяет, о людях, нежити и даже Богах. И, самое главное, хранит равновесие этого мира. Потому-то и вмешиваются его члены в жизнь ведичей так редко, потому-то все их приказы исполняются мгновенно и без рассуждений.

Членами всех Кругов могут быть как мужчины, так и женщины. Никаких привилегий, кроме освобождения от подати, они от своего положения не получают.

Судопроизводство у ведичей поставлено весьма оригинально – каждого судят по законам того племени, которого он родом. Именно по этой причине и Воеводе и приставленному к нему члену Великого Круга требуется досконально знать законы всех племен Беловодья. И бывает, что за одно и то же преступление наказывают по-разному. К примеру, за кражу ведича могут приговорить к крупному денежному штрафу и публичному осмеянию на площади, а ратичу, что с ним же вместе крал, отрубят правую руку.

Чародейство и почитание Богов:

Штудий чародейских множество, и большинство из них расположены за пределами больших городов. Как уже было сказано, обучение в них платное, что-то от 500 до 1000 золотников в год, но платят за свою науку лишь иноплеменники – для ведичей обучение бесплатно. Срок учения зависит как от штудии, так и от талантов учащегося – кто-то и за пару лет всю науку постигает, а кто-то может и лет по двадцать бес толку штаны протирать, платя за сие еще и деньги немалые. Но несмотря на дороговизну такую, идут к ведичам со всех концов Беловодья. Каждый князь, каждый воевода, каждый старшина городской али купец побогаче долгом считают своим хоть одно из своих чад искусству чародейскому обучить. Бывает даже, что, тряхнув скудной мощной, общины сельские посылают паренька или девку посмышленей колдовству обучаться – с ведуном-то али знахарем, али облакопрогонником все ж поспокойнее живется.

Каждая штудия свой уклон имеет – где знахарей готовят, где заклинателей, кто с нежитью управляться учится, кто погодой командовать да ветрам с облаками приказы отдавать. Стоит над

каждой штудией Ведун из Срединного круга и, хоть и есть у него помощники, все ж он там главный учитель, он определяют, есть ли к его искусству у человека задатки или поискать тому удачи у другого наставника. И понятное дело, что в своем ремесле нет ему равных в долине Волхвов, если чародеев из Малого Круга в расчет не брать – те кого хочешь переплюнут.

Но уклон уклоном, а вот чему везде учат, так это Богов почитать. И не только тех, что ведичи более привечают, а всех что имеются. Учат как обращаться к ним, как требы класть, как сил просить, куда силы те применять. Учат кто кого из небожителей на дух не переносит, а то с кем в дружбе великой. Учат как всем угодить и не пред кем не провиниться. Даже как со Змиуланом себя вести – мало ли какие случаи в жизни чародея случатся. Конечно, власти жреческой чародеи не получают никогда, но вот знания свои применить, чтобы любому заклятью жизнь дать, смогут они всегда.

Кроме искусства чародейского постигают ученики языки и письма людские и нелюдские, изучают мир как устроен, где море какое, где горы, как с пути не сбиться ни днем, ни ночью, как язык общий найти и с пьяницей подзаборным, и с князем высокородным, и лешаком безмозглым. И науку воинскую постигают, что даже слабому над сильным преимущество дает. Нет времени у чародеев будущих тела да силу наращивать, так они умением своим в поединке верх взять смогут.

Храмы богов, в коих ведичи веруют истово, имеются в каждом городе, селе и поселке, даже починок – и тот без капища не обойдется. Идолы они своих украшают очень богато, драгоценностей и искусства не жалея. Даже домашние истуканы богатством своим поражают. Требы же ведичи кладут регулярно, щедро и от чистого сердца, от того и боги их не забывают.

Самый главный храм ведичей в Перуновом холме расположен – в честь трех Богов верховных: Рода – Прародителя, Сварога – Огнеликого и Перуна – Громовержца. Кроме их в храме том идолов иных не имеется – только трем богам там молятся, только им жертвы приносятся. И хотя стольный град ведичей в Волховце, именно при этом храме и обитает постоянно Малый Круг Ведунов. Отчего и почему – толком ни кто не знает. Говорят, что, мол, связь какая-то прямая есть меж холмом этим лесистым, на котором и город и храм стоят, и Ирием.

Иерархии жреческой у ведичей нет. Зазорным считают они пред друг другом кичиться. И вообще, у них каждый сам себе жрец – в штудиях как богам угождать учат, а вот как кто себя зарекомендует перед небожителями – это уж от него зависит. Так что каждый кто Роду, Сварогу и Перуну поклоняется, тот прямо из их рук власть и молитвы получает, без человеческого посредства. Но есть одна школа небольшая, куда сирот со способностями к чародейству берут. При храме как раз она и находится. Учителя в ней – сплошь из Малого круга, и готовят там не кого ни будь, а Стражей Ведунных.

Города ведичей:

Волховец. Столица ведичей, в бытность свою являвшаяся и столицей сваржичей. Можно с уверенностью сказать, что это – самый прекрасный в Беловодье город людей. Изразцовые мостовые, двух- и трехэтажные дома, сложенные из розового, голубого, черного и коричневого мрамора, увенчанные золочеными черепичными крышами. Сады, тенистые и благоухающие, раскиданные по сем уголкам города. Огромные площади, выложенные плитами из серебра и меди. Величественный порт и раскинувшееся напротив него самое известное по всему Беловодью торжище – Базар на Деве, с которым связана одна из красивейших и в тоже время печальнейших легенд. Этот город навсегда остается в памяти и сердце, будь ты утонченный артист, гордый князь или дикий псиглавец.

Планировка города напоминает солнце с исходящими от него лучами – от центральной площади города, где расположился Дворец Воеводы, во все стороны стремятся кажущиеся бесконечными улицы. Площадь служила и служит местом сбора общего вече, на ней принимаются важные для города решения, на ней же выставляют преступников для публичного осмеяния. Улицы, что отходят от площади, имеют названия по роду ремесла тех, кто проживает на них или имеет свои лавки. Есть Оружейная, Торговая, Знахарская, Садовая и даже Золотарная. Город прекрасен, всегда мирен и спокоен. Разбой на его улицах настолько редок и необычен, что даже умудренные жизненным опытом отцы семейств отпускают свои дочерей прогуляться в ночной прохладе, приставляя из охраны одну лишь мамку.

Однако у этого творения сваржичей есть обратная сторона – под землей вся территория города пронизана огромным количеством катакомб, переходов, коридоров и карстовых пещер, которые тянутся на многие мили и имеют несколько уровней глубины. С течением времени нежить всякого рода свила там свои гнезда, так что теперь приходится отправлять под землю целые военные экспедиции, дабы обезопасить жизнь горожан.

Перунов холм. По сути своей даже и не город это, а один большой храм Трех Богов – кроме жрецов да Ведунных Стражей никто там не живет постоянно. Народ приходит на богомолье, приносит требы, кладет жертвы да уходит далее по своим делам насущным. В Перуновом же холме находится библиотека Малого Ведуньего Круга – хранилище знания о всем Беловодье.

Те постройки, что оставили сваржичи людям, были здорово изменены – все дома, ранее высокие, с устремленными вверх шпилями башенок, были переделаны в одноэтажные. Теперь ни одно здание не возносит свою главу выше храма трех богов. Ни лавок, ни тем паче трактиров на Перуновом холме нет – негоже богам взирать на суету людскую. Каждый приходящий приносит все припасы с собой, занимает свободный дом и отдается молитве.

Все леса, что обступают город, посвящены верховным Богам. Каждое дерево, каждый кустик, каждая полянка и ручей в них священны. Вступать в них можно только для краткой молитвы, а передвигаться – только по одной, специально отведенной для сего, дороге. И горе тому, кто не то что ломает, срубил или как иначе присвоит, а просто прикоснется к тому, что лежит и растет в этих лесах.

Малый градец. В принципе этот город от Волховца почти и не отличается ни видом внешним, ни планировкой. Только поменьше раза в два, порта в нем нет и торжища. Во дворце Воеводы всегда дежурит несколько Ведунных Стражей – на случай внезапной опасности со стороны Великих степей. Ну и штудия ведунов, что резы чертят да клинки зачаровывают, имеется.

Города острова Буян:

Есть три города на острове Буяне – *Сваргов мыс*, *Поренутова заводь* да *Березань*, которые поморяне своими считают. Их в 2007 – 2031 годах Драцена Удачливая якобы у ведичей отбила, а потом немалое время от их десантов обороняла. Стойкая и героическая была эта женщина-капитан, раз смогла с такими могучими чародеями справиться. Однако на поверку все несколько по иному было.

С момента как Явь отделилась от Нави, стали появляться по просторам места, богами особо отмеченные, в коих скрыты силы немалые и захоронены тайны великие. Ведичи всегда старались найти их и взять в свои руки затаившиеся там знания. Остров Буян не зря слывет в народе чудесным – его сама великая Мокошь своим присутствием почтила. Даже следы свои там оставила – встречаются на скалах острова отметины, словно копыта, размером только в три человеческих роста. И несут те копыта в себе мощь непомерную, что можно для заклятий использовать. Но только тех, кои с землей матушкой связаны.

Ведичи долгое время их изучали и примеривали. Но так подхода не нашли. Но выяснили очень интересную вещь – если долго у следов находиться, то обезумеет человек, образ свой потеряет и превратится в животное, хоть и сохранит все свои знания и человеческую хитрость. Происходило это медленно – нужно было, чтоб сменились два – три поколения людей, которые прикасались к этим отметинам, чтоб человек потерял облик разумного существа. А следы словно тянули к себе, звали, не отпускали от себя, заставляли вновь и вновь касаться себя. И лишь только самые твердые духом той напасти избежать могли. Не прошло и пары столетий, как все население Буяна стало не разумнее псиглавцев, сохранив при этом свои недюженные чародейские способности.

Истина стала известна слишком поздно, но чтоб хоть как-то исправить положение, четыре члена Малого Круга в сопровождении полдюжины Ведунных Стражей отправились на Буян. Пройдя через множество кровавых схваток, ибо жители острова кидались на защиту отметин не щадя своей жизни, экспедиции удалось запечатать заклятьями эти следы, так что более они не могли властвовать людьми. Но население было утеряно безвозвратно – разум им так и не смогли вернуть.

Именно с этими подобиями человека и вступила в схватку Драцена Удачливая. Именно с ними она воевала два с лишним десятка лет, захватывая и теряя города, отбивая невесть откуда появившиеся на ладьях десанты. Ведичи же в свару ту не лезли. Они дождались, пока поморяне не освоились на острове до конца и заключили с ними мирный ряд, по которому имели доступ на Буян.

Поморяне до сих пор кичатся своей победой, а ведичи их в том не разубеждают, тратя силы свои на поиски знания и подновление заклятий, что следы Мокоши в узде держат. И не знамо как дело-то повернулось бы, схлестнись морской народ с чародеями, а не их тенями.

Ратичи

Это племя – самое воинственное в Беловодье, почитающее битвы наилучшей утехой, что есть на белом свете. Еще до начала набегов псиглавцев они сильно беспокоили своих соседей. Да и сей-

час это занятие не оставили, хотя в основном их энергия направлена против порождений Змиулана, расплодившихся в Болотищах и долине реки Смородина. Нет-нет да и попытаются эти неугомонные подопечные Радегаста в очередной раз отбить Мысок у поморян да устроят экспедицию против своих давних врагов – степичей. Иногда также случаются замятни и с лесичами, в основном из-за порубки пограничных лесов. Ну и, само собой разумеется, в любом воинском отряде кроме, разве, лесных дружин, от княжьего войска до ватажки колдуна, найдется хоть один ратич.

Выглядят ратичи следующим образом: высокие, мускулистые, как мужчины, так и женщины, светловолосые. Не все из них такие воины, как многие считают. По крайней мере те, кто работают на полях, иногда не умеют даже правильно меч держать. Одеваются они в простые полотняные одежды, достаточно просторные, чтобы не сковывать движения, но и не слишком широкие, чтобы запутаться в складках.

Особо почитаемые у Ратичей Боги:

Радегаст – Бог бранной славы и войны.

Сильнобог – Бог воинской силы и ловкости.

Прове – Бог правосудия.

Руевит – Бог воинской славы.

Симаргл – Огненный Пес, олицетворение пламенного воинского духа.

Кроме того, имеются у Ратичей еще и жрецы Магура – девы, что встречает на пороге Ирия со славой и честью погибшего воина. Да и Переруг местами почитается, хотя служители его малочисленны, ибо символизируют они все плохие черты ратичского характера – заносчивость, драчливость и т.д.

Область проживания:

Земли ратичей располагаются на юго-восток от Лесного края и состоят в основном из степей, разбитых лесками, хотя встречаются в их владениях и горы, и настоящие чашобы, и болота. Ратичи живут особыми родами, кои именуют братинами, и в качестве прародителей у них выступают сразу несколько человек, входивших в изначальную ватажку, основавшую то или иное селение. Каждая братина имеет свой родовой стяг, клич, и передающиеся из поколения в поколение боевые приемы. Численность братины может быть самой разной: от десятка до нескольких сотен человек, это зависит от древности братины и дохода от ее владений и ремесел. Поселения у ратичей довольно часты, поскольку тучные черноземы Леводьского Поля дают большие урожаи, и не слишком крупного участка достаточно, чтобы и прокормить братину, и запас сделать, и на продажу чего-нибудь послать. Селения ратичей располагаются на холмах, и составлены из крепких изб, кои строят стена к стене друг к другу, так что получается некий громадный дом из множества клетей, причем внешние стены – глухие: все что нужно, ратичи заводят внутрь по опускающимся с крыш наружных домов мосткам. Если дома бревенчатые, то простенки между ними для крепости засыпаются землей, в селениях же побогаче, из дерева строят только светелку, нижние же клетки строят целиком из тесаного камня. Впрочем, даже в самом захудалом селении центральный дом – храмину с идолами богов – делают из камня. К этому центральному дому сходятся крытые улочки, которые через некоторые расстояния перекрываются воротами, а еще, если посмотреть сверху, закручиваются посолонь, чтобы сподручнее было врага бить. Кроме того, даже если селение состоит всего из пяти домов, в нем будет не меньше трех колодцев, ибо любой Ратич знает, что крепость без воды обречена на скорое падение.

Много в Ратных Землях многолюдных селений, но лишь пять из них они сами зовут городами, и в каждом из них не меньше десяти тысяч жителей. Самый большой из них – Красный Камень, стольный град ратичей и сердце их веры. Далее идет Малая Крепостица, которая, несмотря на название, одно время была и стольным градом ратичей, о чем будет рассказано позже. Далее идут Дальный Чал – городок в устье Леводи, что отбили ратичи много лет тому назад у поморян в отместку за Мысок, да Срединная Крепость, что стоит на границе с краем лесичей. Наконец, там, где земли ратичей от владений псиглавцев отделяет совсем малая полоска Велесовой вотчины, стоит городок по имени Застава. Кроме того, сами ратичи к своим городам причисляют и поморянский Мысок, однако последний был у них отбит так давно, что те ратичи, что там и оставались, давно слились с морским людом.

Экономика:

Ратичи, как уже говорилось, имеют развитое сельское хозяйство, и поэтому они – первые торговцы зерном в Беловодье. Также они разводят в горах пчел и выращивают очень неплохой хмель, столь нужный при варке пива.

Что касается домашней скотины, то ратичи в основном разводят коней – менее выносливых и неприхотливых, чем степичские, но более приспособленных для того, чтобы нести на себе тяжело вооруженного витязя. Из прочей живности ратичи отдают предпочтение породам, более простым в содержании – свиньям и курицам, хотя коровами тоже не пренебрегают.

Также развиты у ратичей ремесла, особенно связанные с военным зодчеством и изготовлением оружия. Этому немало способствуют богатые месторождения железа, имеющего особые примеси, в горах южнее Красного Камня. Наибольшим спросом пользуются ратичские мечи и сабли, кольчужные чулки-ногавицы, шлемы и чешуйчатые доспехи, а также пехотные клевцы, секиры и пластинчатые тяжелые доспехи, кои они делают не как пещерники, на манер панциря жука, а по-особому, на манер рачьего панциря, с заходящими друг на друга длинными стальными пластинами. Также ратичи, не слишком хорошие стрелки из лука, преуспели в создании более простых в обращении самострелов, очень остроумных по конструкции, и метательных машин. Правда, кроме самих ратичей, самострелы используют только поморяне, тоже неважные стрелки, да пещерники, тоже мастера на разные придумки. Остальные племена почитают самострелы детским оружием.

Ратичи сами торгуют своими изделиями, хотя и не так умело, как поморяне или полканы. Правда, в торговле с лесичами им приходится прибегать к услугам ненавистных им поморян, кои, будучи сами не промах, часто выдают ратичские изделия за пещерные либо полкановы, пользуясь слабой осведомленностью лесичей о внешней жизни, и надбавляют деньги за «дальний перевоз».

Ратичи имеют свою монету. На одной из сторон, как правило, изображен Прове, а на другой выбивают имя Князя и место чеканки. Поскольку золота, в отличие от серебра, в их землях очень мало, то из него чеканят монеты особо крупного достоинства, правом на выпуск которых обладает только Князь. Серебряную же разменную монету может чеканить любое селение, имеющее на то разрешение Круга Воевод. Монетам чужой чеканки ратичи доверяют меньше, и при первой возможности переливают их в слитки.

Военное дело:

Войско ратичей составляет почти из всего мужского населения их земель. После рождения ребенка его осматривают жрецы Сильнобога, кои приговаривают, как воспитывать ребенка – как воина или как землепашца, либо ремесленника, либо человека пера и книги. Тех же, кто покажет себя решительно неспособным ни к чему, по совершеннолетию изгоняют из земель ратичских, дабы «не портили крови доблестной, смелой и чистой». В войско молодые ребята поступают с 15-ти лет, и служат еще 15, после чего возвращаются к родным либо уходят в город. Однако любой ратич и позднее готов по первому зову Князя встать под войсковые стяги. Девам тоже разрешают служить в дружине, но – с согласия родителей, и, в основном, в крепостной страже и службе метательных орудий, а также стрелками. Хотя в сельской страже они наравне с мужами ходят в пешем строю.

Войско ратичей состоит из трех основных частей. Во-первых, это тяжело-вооруженные пешцы. Оружие их состоит из копья либо секиры, чекана, короткого меча и, иногда, двуручного меча и арбалета. Те воины, которые идут в первых рядах, носят пластинчатый доспех, о коем было сказано выше, ибо склепать такую броню на всех – слишком дорого, глухой шлем из шишака, назатыльника, нащечников и подвижного наличья, а также большой прямоугольный щит. Оттого, что вся эта броня весит немало, в воинов первых рядов берут особенно крепких и сильных мужей. Остальные пешцы носят кольчуги с приклепанными к ним стальными пластинами, глухие шлемы с более широкими смотровыми отверстиями и щит в виде лепестка. Далее следуют конники, кои вооружаются длинным копьем, длинным кавалерийским мечом, а также чеканом, кистенем либо булавою. Носят они кольчуги полные, поверх которых надевают чешуйчатый панцирь либо кованый нагрудник и пластинчатые наручи с поножами, глухой шлем с неподвижной полумаской либо забралом-личиной, а также миндалевидный щит, хотя наиболее искусные конники заменяют его на маленький круглый, кулачный. Застрельщики же вооружаются мощными, но медленно стреляющими дальнобойными самострелами, легкими и скорострельными луками на короткую дистанцию, а также дротиками, метательными ножами и пращами, причем всем этим пользуются одинаково эффективно и имеют полный комплект в обязательном порядке. Из брони они носят только легкую кольчугу да открытый шлем с кольчужным назатыльником.

Что касается боевого построения ратичей, то тут можно отметить следующее. Ополчения как такового у них нет, ибо сложно так назвать зрелых воинов, на счету у которых больше боев, чем у некоторого княжьего дружинника. Основой всего войска считаются тяжеловооруженные пешцы, остальные должны их действия обеспечивать. Так, застрельщики прикрывают пешцев, пока те разворачиваются в строй, а затем засыпают приближающегося врага стрелами, после чего отходят

сквозь оставленные для них в строю проходы, и затем стараются поразить недругов, стреляя над головами своих пешцев. Конники же прикрывают строй пешцев с флангов, самостоятельно они действуют только в набегах, ибо ратичи уверены, что конник ничего не может против крепкого пешего строя.

Ратичи в совершенстве владеют всеми военными хитростями и не считают зазорным применять их против врага, хотя у них имеется свой воинский кодекс чести, и они очень болезненно реагируют на любую попытку поставить их честность и благородство под вопрос. Следует отметить, что хитростей против людей (и только людей, на нежить это не распространяется) не применяют только храмовые отряды. В случаях столкновения между ратичами или «достойными» врагами они предлагают поединок избранных воинов, решающий исход битвы. Что касается наемных отрядов ратичей, то они, с одной стороны, известны за свою доблесть, а с другой стороны, если у отряда возникнет малейшее подозрение, что их обманывают, либо недоплачивают, либо втравливают в недоброе дело, то наемники немедленно разрывают договор.

Государственное устройство:

Устроено государство у ратичей следующим образом. От каждой братины избирается свой представитель – посадник. Раз в году, или, по надобности, чаще, посадники собираются вместе и обсуждают разные вопросы общего значения, после чего утверждают решения большинством голосов, причем у каждого посадника столько голосов, сколько имеется совершеннолетних людей в его братине. Утвержденные решения передаются на одобрение Кругу Воевод. В него входят 10 человек. Раньше они все занимали свое место пожизненно, новый же Воевода избирался остальными из Круга. Ныне же пожизненные только 5 Воевод, остальные избираются посадниковским советом сроком на 10 лет. Выше же Воевод стоит только избираемый ими пожизненно Князь. Он назначает Верховного жреца Радегаста, а также являет собой высшего судью в Ратных землях, и главного воеводу всего их войска.

Ратичи не платят денежных налогов, зато несут повинность, именуемую «Налог кровью» – когда семья снаряжает на свои деньги в дружину каждого третьего своего сына. Что касается денег государственных, то поступают они в основном с торговых пошлин, весьма немалых. Недаром поморяне захватили Мысок, чтобы не платить ратичам за проход судов да не давать Князю права первого покупателя. Также деньги поступают от тех ратичей, что служат в наемных отрядах по всему Беловодью – по закону они обязаны отдавать родине четверть своего заработка. Наконец, есть подушная подать на иноплеменников. Следует отметить, что ратичи с большим подозрением относятся к ним, полагая их всех вражьими подсылами. Однако расположение ратичей можно завоевать немалыми воинскими подвигами и помощью, так что таковым витязям, если они пожелают осесть на земле ратичей, даже даруют право именоваться ратичем и создать свою братину, набрав в нее тех, кого пожелают. За порядком на местах смотрят местные стражники, если же произойдет нечто серьезное, то вызывают отряд из Княжьей дружины.

Правосудие у ратичей, если виновный не признает за собой неправды, осуществляется исключительно на поединках между обвиняемым и тем, кого выставит пострадавшая сторона. Бой ведется до первой крови, и лишь если речь идет об умышленном убийстве – то до смерти. Кто прав, тому Прове поможет победить, на виноватого же наложат виру как за преступление, так и за то, что не признал сразу вину пред лицом Богов. Это что касается судов ратича с ратичами, иноплеменников же, уличенных в преступлении, отправляют навечно на рудники да каменоломни, откуда, правда, их могут выкупить родные, если преступление не слишком тяжко.

Чародейство и почитание Богов

В жрецы у ратичей принимают в зрелом возрасте, в том числе и женщин, всех – после тяжелых испытаний. Служители Богов делятся на две категории: Витязей Света и собственно жрецов. Первые – это особо искусные во владении оружием воины, кои составляют особые отряды. В их обязанности входят охрана жрецов и истребление нечисти, в чем витязи достигли немалых высот, составив серьезную конкуренцию наемникам-одиночкам. Вторые прислуживают в храмах, осматривают новорожденных и учатся наговорам-заклинаниям, из которых основное место занимают лечебные и накладываемые на оружие. Они также куят волшебное оружие. Иерархия и у тех, и у других одинакова и проста: сперва идут ищущие, затем собственно жрецы, затем предстоятели храмов, предстоятели областей, и, наконец, Верховный Жрец.

Города Ратичей

Красный Камень. В центре столицы ратичей находится Белое озеро, а посреди него – Храмовый остров. Сам остров обнесен мощной стеной, поставленной на фундаменте, возведенном еще свар-

жичами. Внутри стен расположились сады, орошаемые несколькими горячими источниками, и Большой Храм, сердцем которого является Красный Камень – гигантский монолит, в котором можно различить образ Радегаста.

Белое озеро питается донными ключами и никогда не замерзает. На его внешних берегах раскинулся Старый Город. Большинство его зданий построено из розового камня, добываемого в близлежащих горах, и поэтому в лучах закатного солнца город приобретает особо красивый вид. Вода в Старый Город поступает по грандиозному подземному каналу, берущему начало где-то в горах. Считается, что его построил не то сам Радегаст, не то сваржичи, одно можно сказать точно – каждый раз, когда смельчаки спускались вглубь канала, через несколько дней их ужасно изуродованные тела выносило наружу.

К северу от Старого Города, на Розовом плато, недавно возвели новую стену – мощнейшее укрепление в Беловодье с крепкими стенами и многочисленными батареями дальнбойных катапульт перед воротами. Стена построена на вырост, поэтому Новый Город занимает от силы четверть пространства, которое она окружает, так что все, что разнообразит там местность – это два новых акведука и четыре старых карьера каменоломен, где теперь строят провиантские склады, арсеналы и цистерны питьевой воды.

Малая Крепостица. С Малой Крепостицей связана очень печальная и кровавая страница истории ратичей. Несколько столетий назад новый Князь, Смел, провозгласил себя единовластным королем ратичей и разогнал все советы и Круги. Ему в этом никто не помешал: Воеводы тогда избирали своих преемников сами и из своего ближнего круга, отчего простые ратичи их не приветствовали, а совет посадников не мог принять общее решение по малейшему вопросу, ибо тогда для принятия решений требовалось согласие ВСЕХ посадников. Немудрено, что многие с воодушевлением приняли решение Смела возложить на себя корону и перенести столицу в Малую Крепостицу. К юго-востоку от старой крепости, по форме – вытянутого пятиугольника, развернулось грандиозное строительство дворца, садов, конюшен, казарм и, разумеется, подземной тюрьмы. Все эти постройки были обнесены несколькими стенами, общая их длина достигала почти 20 верст! Однако на 10 год своего правления Смел Первый («и последний!» – скажет теперь любой ратич) сделал страшную ошибку: он решил утвердить подушный налог для ратичей. Очень многим это не понравилось, а тут и уцелевшие Воеводы, поддержанные жрецами, объявили о реформе, давшей начало нынешнему правлению ратичей. В Красном Камне вспыхнул мятеж, и после двухмесячной осады города Смелом новоявленный король был разбит в ожесточеннейшей битве. Тело его так и не нашли, и по сей день считают, что Смела прибрал к себе тайный его патрон – Чернобог. Малая же Крепостица вернулась к обычной жизни, а все постройки Смела, никому не нужные, начали ветшать и разбираться местными жителями на камень, так что сейчас от Королевского Города остались только грандиозные развалины, поросшие плющом и диким виноградом.

Срединная Крепостица и Застава. Оба этих города были построены в одно время на границе с лесичами, дабы отражать наиболее далеко проникшие банды псиглавцев. Оба они представляют из себя города-военные лагеря, с несколькими кольцами стен, массивными зданиями и необычайно хаотической, на первый взгляд, застройкой, призванной запутать ворвавшихся внутрь врагов.

Данный Чал. Город сей имеет довольно необычную для ратичей застройку. У него нет никаких стен, а защищен он от врага обширными и глубокими болотами устья Леводи. На островках в болотах ставят каменные стены, а внутрь них засыпают землю, и на этих платформах ставят каменные дома. Деревянные же жилища ставят на сваи. Передвигаются люди по городу по мосткам или на лодках. Сей город – главная пристань на пути поморян к лесичам, и здесь же они платят пошлины, потому и называется город Данным Чалом. Это – единственный город ратичей, где иноплеменников ничуть не меньше, чем их самих, а совет купцов принимает в управлении городом такое же участие, как и совет местных капитанов. И это немудрено, ибо почти весь город представляет из себя один рынок, где на каждом шагу кто-нибудь чего-нибудь продает.

Пещерники

Это племя – самое загадочное в Беловодье. Живут они в Волотовых Горах, селясь как в глубоких пещерах, так и на поверхности, в ущельях и отрогах гор. Пещерники – самое молодое из всех человеческих племен. Изначально те роды, что нашли теперь свой дом под землей, принадлежали племени ратичей. Однако когда в 1012 году степичи предприняли дотоле невиданное вторжение в Ратные земли, некоторые братины решили искать более спокойной жизни в иных местах. Пройдя

вдоль Рипейских гор, чудом избегнув разъездов степняков и засидок сваржичей, не более трех сотен переселенцев достигли владений полканов. Те не препятствовали пришлым и даже оказали им помощь припасами. Однако выдвинули условие – привольные земли Полканова Урочища останутся за старыми хозяевами, для людей же – горы.

Собственно говоря, выбора у людей и не было, посему пришлось согласиться. Повыбив с помощью полканов из наиболее удобных для жизни пещер Грибы-мозгляки, что были дотоле единственными обитателями Волотовых гор, они начали обживать. Новая жизнь диктовала новый уклад, другие занятия и привычки. И уже через пару сотен лет ни кто из них уж и не вспоминал, что родом из ратичей.

Отличаются пещерники немалой замкнутостью, а во владениях других племен появляются крайне редко. Последний раз, когда они появлялись на поверхности в большом числе – это в годы правления Великой Матери Ореи, о чем будет рассказано позднее, да нашествия Великой Стаи. Так что за исключением окрестностей Волотовых гор, пещерников можно увидеть разве что в отрядах по уничтожению разной подземной нечисти. К слову, пещерника легко можно узнать по следующим приметам: рост у них немного ниже среднего, зато они более мускулисты, чем средние люди; кожа у них очень бледная, равно как и глаза. Кроме того, пещерники отличаются доходящей до смешного жадностью в еде.

Особо почитаемые у Пещерников Боги

Озем, Сумерла – Бог и Богиня подземелий. Кроме того, имеет некоторое распространение поклонение Змиуланову Кругу и, как ни странно, Прове.

Область проживания

Пещерники, как уже было сказано выше, избрали для жизни своей Великие Пещеры под Волотовыми горами. Однако часть родов живет и на поверхности.

Пещеры делятся на Холодные и Горячие. Холодные – те, что ближе к земной поверхности, в них всегда сыро и холодно, так что пещерники там держат только заставы да ловят рыбу в подземных реках. Для жилья в основном используются Горячие пещеры, что глубоко под землей. Там сухо и тепло и есть месторождения металлов, драгоценных камней, да и золото с серебром иногда попадает. Но есть и свои проблемы: мало там воды, еды, и воздуха.

Еду пещерники добывают из выращиваемых ими Грибов-мозгляков, созданных на свою потребу Оземом и Сумерлой – богами подземного царства. Грибы эти хоть и обладают зачатками разума и очень опасны в больших количествах, все ж особых проблем не доставляют. Пещерникам даже удалось приручить некоторых из них, сделав аналогом домашнего скота. Грибы эти хоть и противны на вкус, да разбежаться все норовят, но весьма питательны и плодovitы.

Также не брезгают пещерники мясом нежити, да и людоедством иногда грешат. Воздух они получают по-разному: те роды, что покрупнее, роют длинные вентиляционные шахты наверх, а затем трясутся в страхе, что их засыплет обвалом. Рода же поменьше добывают воздух, используя особый мох, который к тому же служит источником света.

Подземные жилища имеют достаточно однообразный вид. Стены складывают из серого плитняка, в них нет окон, только вентиляционные отдушины, вход в дом да дверка, через которую выгребают отходы. За входом находится холодная клеть, в которой пещерники хранят припасы, да оставляют свою верхнюю одежду. Над нижней клетью находится жилая клеть. Это – просторное помещение, вдоль стен которого стоят большие шкафы, сложенные из глины, смешанной с водорослями и сушеным мхом. В них располагаются загоны, в которых и держат Грибы. На крышах же шкафов располагаются лежанки, освещаемые моховыми фонариками, заодно освежающими воздух. В центре помещения находится очаг либо купель, в которую по трубам поступает вода из источников, такая горячая, что на поверхности, где давление воздуха меньше, она бы немедленно закипела.

Что ж до жилья, что строят себе роды, живущие на поверхности, то оно по удобству и комфорту не уступает домам иных людских племен. Вообще же жить на свежем воздухе, а не в полутьме глубоких пещер, считается признаком молодости рода и его бедности – слишком много опасностей подстерегает под лучами солнца, слишком часто тем, кто наверху, приходится вступать в смертельную схватку с врагами, что не прочь порой пожить за чужой счет. Потому-то верхнее жилье напоминает скорее укрепление, чем дом. Хижины, сложенные из тесаного камня, липнут друг к другу, полностью закрывая собой поверхность скал, что рядом со входами в Великие Пещеры. Потому-то верхние воины самые искусные из всего племени, потому-то вооружены они не в пример лучше. И именно потому и избирается ближняя охрана Великой Матери из их числа.

Экономика

Пещерники торгуют рудой, настойками, приготовляемыми из особых видов грибов, и оружием, по усовершенствованию которого великие мастера. Вынеся искусство ковать клинки и брони из Ратных земель, они всячески его приумножили. Вот толь одно но – материал для своих изделий приходится им у ратичей покупать. Так уж сложилось, что бедны Волоты горы на хорошее железо, то, что они сами добывают, только на плуги да лопаты и годится. Да и метал плавить только на поверхности можно – в пещерах на это воздуха не напасешься, потому и идет на плавку только железо, с Ратных земель привезенное.

Однако скудность с материалом заставляет работать воображение – мастера пещерников что только не перепробовали, пытаясь улучшить подручное железо, чего только в сплавы не добавляли, как только не ковали. И теперь владеют секретами сталей, что намного прочнее и легче тех, что ратичи вырабатывают. Хотя внешней отделкой эти мечи и брони вообще ни куда не годятся – даже распоследний кузнец и то хоть узор какой по клинку кинет, для пещерников же это лишнее. Но оружие их за качества свои ценится, особо у ведичей, что чарами своими и ювелирной работой превращают неказистые изделия горных мастеров в ценимые на вес золота произведения искусства.

Покупают же пещерники, кроме железа и ткани, еще и дерево – сами заготавливать его они не умеют, хотя все Волоты горы густо поросли лесами. В голодные годы, когда Грибы дают плохой урожай, также покупают и продовольствие.

Из ремесел, кроме литья особых сплавов, у пещерников развито рытье туннелей – песиглавцы несколько крепостей ратичских да поморянских взяли, когда наняли саперный отряд из поклонящихся Змиулану пещерников. Ну и, конечно, оружейное мастерство. В этом с ними ни кто в Беловодье не сравнится: что ни изделие – то выдумка, что ни мастер – то изобретатель. Всяк знает – нужен меч, что камень рубит и не тупится – иди к пещерникам. Нужен самострел, что быстрее лука стреляет, одной рукой перезаряжается да болт его тяжелого конника со ста сажень прошивает – иди к пещерникам. Трубка потайная нужна, что отравленным дротом из рукава в лицо недруга плюнет – иди к пещерникам.

Пещерники – большие любители торговаться, но сами – торговцы никудышные – были случаи, когда ушлый поморянин брал за штаны или куртку необычной расцветки дюжину клинков отменного качества, или пригоршню изумрудов получал в оплату за заготовку к самострелу. Еще они имеют очень своеобразную манеру говорить, например, не упоминают «дурных» и «злых» слов, так что их речь довольно тяжело понять.

В качестве денег пещерники употребляют как монету «наземной» чеканки, так и особой формы ракушки, кои водятся только в нескольких местах, бдительно охраняемых стражей Великой Матери. Кроме того, некоторые из Матерей пытались начать чеканку своей монеты, но потерпели полную неудачу по тем же причинам, по которым у пещерников слабо развито железоделанье. Ну и камни драгоценные в случае чего деньгами служат.

Государственное устройство

У Пещерников, по причинам, нам не ведомым, женщин рождается значительно меньше, чем мужчин, и поэтому они занимают высокое положение в родах. Они не участвуют в военных действиях и занимаются только домашним хозяйством и делами руководства. У пещерников распространено многомужество, и вообще к мужчинам у них совсем другое отношение, чем в других местах. Так, если убьют женщину, пусть даже и бесправную пленницу, виновный подлежит мучительной казни, убивший же мужчину всего лишь платит штраф, соразмерный ценности убитого для рода.

Бывало также, что в голодные годы младенцев мужского пола бросали в дальних пещерах, дабы не ели пищу, предназначенную для женщин. И так, женщины пещерников верховодят всем в родах. Матери родов, входящих в 10 колен пещерников, избирают пожизненную Мать Колена, при которой содержат общими усилиями личную стражу. Матери Колен же по строгой очередности становятся Великими Матерями, они же – Великие Жрицы Сумерлы и Озема на девять лет. В ведении Великой Матери состоит решение споров меж коленами, и торгово-дипломатические сношения с племенами поверхности.

Следует отметить, что пещерники совершенно не терпят, если кто-то вторгается на их территории без спроса и разрешения. С такими пришельцами они обходятся следующим образом: мужчин убивают и, бывает, съедают, а в остальном поступают по их пещерным похоронным обычаям. Женщин же они сильно не обижают и хорошо кормят, но немногие рады тому: пленные женщины у пещерников не имеют никаких прав и играют роль племенных телушек, ибо от них рождается больше девочек, чем от пещерниц. Когда же полонянка не сможет больше рожать по тем или иным причи-

нам, то ее отпускают на поверхность, ведь убийство женщин у пещерников строжайше запрещено. Редкая из этих несчастных сможет потом смотреть на горы, да и любые ямы в земле без дрожи.

Правосудие у пещерников целиком сосредоточено в руках Матерей. Дела ведутся по-разному: если это касается спора между родами либо Коленами за месторождения железа или камней драгоценных (источники же воды не могут быть предметом спора, они священны и четко закреплены за родами), то дела решаются ратью между дружинами спорящих: чья победа, тот и выиграл. Если же дело касается спора между отдельными пещерниками, то они платят разбирающей дело Матери одинаковую плату за суд, а затем Мать выносит свое решение, которое может быть отменено только вышестоящей матерью. Что же касается наказаний за тяжкие преступления, то виновных либо предадут мучительной казни, накрывая каменной плитой и постепенно увеличивая груз, либо запирают в похоронных пещерах, где несчастные могут питаться лишь скудным подношением умершим, и постепенно чахнут от голода, либо, наконец, изгоняют на поверхность.

Военное дело

Что касается военного дела, то большинство пещерников употребляют как оружие кремневые чеканы и ножи. И не стоит презрительно ухмыляться при этих словах: чеканы вполне успешно пробивают железную броню, а ножи столь же успешно разрезают кожаную и наносят, из-за того, что их лезвие неровно, страшные рваные раны. Для защиты Пещерники употребляют щиты, изготовляемые из обмазанных глиной длинных пластов особого вида жестких лишайников и носят стеганные халаты, набитые мелкой солью, которая очень хорошо затупляет кремневое оружие. Кроме того, первая шеренга их строя, называемого «стенной», составляемая из наиболее искусных воинов, в особом ответственные битвы носит кольчуги степеней с пришитыми изнутри металлическими пластинами. Метательного оружия пещерники не используют, но неплохо владеют самострелами.

Право носить стальные доспехи и пользоваться «настоящее» оружие имеют только ближние стражи Великой Матери – это лишь их право. Любой, кто появится под сводами Великих Пещер в «силах тяжких», будь то пещерник или паче чаяния пришелец иного племени, подлежит немедленному умерщвлению. Слишком часто во времена правления первых Великих Матерей возникали бунты да усобицы – одна товарка другую подсадить старалась. Да и поклоняющиеся Змиулану время от времени старались свои порядки навести, пока всех особо неугомонных не повыбили. Вот и берегут покой своих правительниц воины ближней дружины.

Пещерникам нет равных в бою в замкнутом помещении, их совершенно не затрагивает суматоха, столь типичная для битвы в тесном пространстве. Именно это – основная причина того, что редкая экспедиция с поверхности возвращается назад вообще! На поверхности же пещерники без хорошего прикрытия с флангов слабы, хотя сражаются отважно и стоят насмерть. Поэтому они создали свой вид строя – «еж», когда становятся в квадрат и во все стороны копьями ошетииваются. Правда, еж этот может двигаться только по ровной, как стол, степи, а иначе рассыпается в обычную толпу. О крепости же строя ближней дружины по всему Беловодью легенды ходят. Вот и стараются подземные жители засадами, засеками да укреплениями разными от недругов отгородиться, сами на рожон не лая.

Чародейство и почитание Богов

Среди Пещерников распространено шаманство. Шаманки, когда у них спрашивают тот или иной вопрос, пьют отвар из особых грибов, затем начинают бить в бубен и кататься по комнате. Затем они впадают в бессознательное состояние, и кто пробудит их насильно – подлежит смерти, даже если это женщина. Затем, когда шаманка очнется, она говорит, какой ответ ей дали боги и (или) духи земли. Что касается их погребального обряда, то Пещерники полагают, что каждый должен приносить пользу своему роду даже после смерти. Поэтому они снимают с трупов кожу, из которой делают одежды и пергамент, мясо и внутренности используют как удобрение в грибных пещерах. Лишь кости складывают в специальные горшочки и оставляют в погребальных пещерах.

Волшбой же пещерники пользуются редко – нет у них к этому ремеслу талантов. Да и то, что дают им Оземь с Сумерлой только для подземной жизни и годится. Направления туннеля определить, жилу богатую отыскать, свод пещеры укрепить, обвал предсказать – на большее их искусство чародейское и не годится, хотя и владеют этими приемами почти повсеместно.

А вот кто действительно в волшбе силен, так это те, что Змиулану служат. Неведомо, какими путями пришли некоторые пещерники на дорожку сию узкую, неведомо, как искусству обучились. Ведомо одно – все восстания Змиулановых прихвостней, всегда большой кровью оканчивались. Вот и травили их как зверей диких, гоняли по всем Волотовыми горам, так что теперь и не больше сотни

на все подземелья осталось. Говорят, сколотили они свою братину особую, но видать настолько хорошо тайну хранят, что все рассказы о ней больше на сказки смахивают.

Городов у Пещерников нет.

История племени

Отдельно о походе Великой Матери Ореи. После одного из катастрофичных обвалов, году в 1897 от Исхода, во многих пещерниках поколебалась вера в своих богов, и обратились они к Змиулану. Среди этих изменников была и Великая Мать Орея. Змиулан требовал человеческих жертв, а поскольку своих людей Орея отдавать не хотела, то организовала поход против степичей. Целый год воины пещерников сидели в верхних пещерах, привыкая к солнечному свету. Однако в первом же сражении, а это было году в 1911, потерпели тяжкое поражение из-за того, что Орея не знала, как сражаются наверху. Ее «стена», совершенно не прикрыв фланги (ведь в пещерах их прикрывают стены), атаковала степичей с отрядами тех пещерников, что остались верными прежним Богам. Причем ударила вверх по склону, так что лучники, стоявшие на нем, с легкостью выбивали целые ряды орейского воинства, а конница ударила с боков. После этого разгрома культ Змиуланова Круга у пещерников значительно ослаб, и стали они выходить на поверхность лишь малыми и быстрыми отрядами, случаи же когда пещерники в большой силе на поверхность выходили, можно пересчитать по пальцам одной руки.

Поморяне

Поморяне – единственное в Беловодье племя, не славянское по корням. Привел же его в Беловодье Водан, не желавший гибели почитателей своих, коих преследовали враги. Потому почти все племена беловодские относятся к поморянам с опаскою. Вся жизнь поморян связана с кораблями, морем и торговлей. Нет во всем Беловодье мореплавателей лучше них, да вот из-за жизни такой вот, как у перекати-поля, характер поморяне имеют особенный, ни на кого не похожий.

Выглядят поморяне следующим образом: высокие, темноволосые и загорелые. Одеваются они чаще в короткие штаны до колена, жилетку кожаную на голое тело, платок на голову да ботинки с подошвой из акульей шкуры, что палубу держат даже в самую плохую непогоду. Очень любят поморяне украшения драгоценные, и даже самый бедный матрос носит хотя бы кольцо золотое в ухе. Тела же покрывают татуировками, разноцветными и очень искусными, по ним же поморяне определяют происхождение и богатство собеседника.

Особо почитаемые у Поморян Боги

Водан, Морской Царь – верховный владыка всех вод.

Поренута – покровитель мореплавателей

Область проживания

Места обитания поморян можно разделить на следующие виды: плавучие острова, каменные острова, и чалы прибрежные. Плавучие острова находятся в Белых водах – тех местах морей, где вода пресная, всегда спокойная, и не смешивается с окружающей соленой. Отчего это – никто не знает, но в центре каждой Белой воды есть храм подводный, Водану посвященный. Делают плавучие острова из плотов, сплетенных из ивовых прутьев, а поверх сих плотов – земля насыпная, на которой поморянские жрецы разводят огороды. Каменные острова ставятся на отмелях в обычных частях моря и представляют собой каменные кораба, внутри которых земля насыпана. Чалы же – города, что на побережье стоят и где поморяне на отдых становятся либо дальше вглубь чужих земель по торговым делам идут. Города эти по постройкам более всего напоминают таковые у близлежащих народов, хотя есть и чисто поморянские дома – двухэтажные, широкие, со стенами, мелом обмазанными и внутренним двориком. Исключение составляет только Мысок, на сваржичских фундаментах построенный, да городки на острове Буян, что во времена древние ведичам принадлежал.

Что касается обычаев поморянских, то особо следует сказать, что странствуют они помногу и подолгу, в то время как женщины их сидят на месте, ибо считается, что нелюбезен богам вид женщины на палубе судна. Если и возят их, то только на плоту, что за кораблем на буксире идет. И в капитаны женщин почти никогда не берут, потому как из четырнадцати известных женщин-капитанов только одна – знаменитая Драцена /так зовут драконицу у поморян/ – дожила до преклонного возраста, а остальные гибли в расцвете сил от разных нелепых несчастных случаев. Из-за такого непостоянного образа жизни брачных уз у поморян не водится, и родство считают по матери, потому как отцы почти всегда разные. И никогда отец сыном своим не поинтересуется, ибо считают они, что сын сам должен всю науку морскую пройти от самого зеленого юнги, без чьей-либо помощи, а

как чего достигнет, так и показывается пред глаза отцу своему, если тот жив еще. И из-за такого образа жизни нет страшнее способа оскорбить поморянина, чем сказать ему, что он – сын продажной бабенки: ни один поморянин, что может держать оружие, услышав это, не остановится, пока не отрежет язык обидчику.

Экономика

Поморяне – вторые торговцы в Беловодье. Большую часть своих богатств они получают от перепродажи разных товаров. Промышляют они также ловлей рыбы да зверя морского, строят суда лучше кого бы то ни было, и резьбой по кости тоже занимаются. Из плодов земных они выращивают фрукты разные, кои потом засушивают, да лук особый, что в дальних плаваниях помогает болезни преодолевать.

Что касается домашней скотины, то разводят поморяне курей да черепах морских с крачками. Это поморяне производят и продают сами, завозят же они к себе парусину, дерево, оружие с хлебом, да камень, в коем нуждаются они при строительстве каменных островов. Поморяне, в силу отсутствия у них единого государства, монеты своей не чеканят, за исключением владельцев городов на Буяне да Мыска, а используют чужую, да жемчужины, кои имеют такое же хождение, как и обычные монеты.

К слову, поморяне всегда сохраняют товары свои в целости, ибо складывают их в особые корытца из просмоленного дерева да таким же корытцем сверху накрывают, причем размер у них везде одинаков, и на какое судно либо телегу ни поставят, всегда входят корытца эти точно в заготовленные для них гнезда.

Военное дело

Что касается военного дела, то в первую очередь следует перечислить корабли поморянские.

Змея – корабль небольшой, с килем из цельного дерева, бортами, обшитыми досками внахлест, одной мачтой и одним рядом весел. Груза в него помещается мало, зато корабль этот быстр. Используют его для срочных перевозок, а также чтоб догнать убегающего врага.

Белуха – судно большое, с округлыми бортами из досок встык и наборным килем, несет две мачты, весел же не имеет. Судно сие служит исключительно для перевозки грузов, ибо тихоходно и неповоротливо.

Касатка – корабль похожий на белуху, но более быстроходный, с большими парусами, основной корабль средней руки купцов. На палубе спереди и сзади иногда ставят метательные машины.

Юша – корабль похож на касатку, но еще больше, с тремя мачтами и машинами, поставленными вдоль бортов под верхней палубой. Такой себе могут позволить только богатые поморяне.

Сплавень – строят их исключительно к серьезной осаде. Берут два корпуса юши, соединяют единой палубой, на которую множество машин ставят, и сверху пластинами бронзовыми прикрывают.

Сами поморяне из оружия любят сабли кривые, секиры укороченные, да кинжалы с булавами, кои усилиют зубами акульими. Из метательного оружия предпочитают пращи и самострелы. Броню на себя надевают только при высадке на берег, ибо если упадешь за борт хотя бы в кольчуге, то уже вряд ли выплывешь. Лучше всего поморяне сражаются на палубах кораблей да при штурме прибрежных городков, в поле же они не любят сражаться, ибо не умеют делать правильный строй. А вообще поморяне больше сражаются на море за товар, на берег же нападают только в ответ, ибо не хотят портить торговли.

Государственное устройство

Единого государства у поморян нет. В чалах всем заправляют портовые старшины, каковая должность иногда бывает наследственной, да вече, и в каждом городке – свои законы и подати, хотя в одном они одинаковы: со своих денег берут куда меньше, чем с чужаков. В море же над всем властен капитан корабля, и его слово – закон, как решит, так по его и будет. Если же под началом капитана несколько кораблей, то сперва послушает мнение других, подвластных ему капитанов, однако, как правило, все равно сделает по-своему. Капитан имеет власть полную, однако если помощник его первый или другой матрос не из последних бросит вызов, то решают дело в поединке, и кто победит – тот капитан. Если же соберутся поморяне в набег на берег, чтоб отомстить какому-либо неразумному князьку, ущемившему их собрата, то собираются капитаны на малое вече, да тянут жребий, по которому выбирают Морского короля. Король этот и руководит походом, сообразуясь с мнением веча.

Правосудие на кораблях у поморян осуществляет капитан согласно разумению своему, на суше же решает все вече того околотка, где было преступление, а старшина порта волен одобрить решение либо попросить вече пересмотреть решение.

Чародейство и почитание Богов

Что касается жрецов, то у поморян обычаи следующие. В жрецы Поренута берут смысленных малых детей обоего пола, коих долго обучают в храмах. Из мальчиков выращивают кормчих, что правят кораблем сообразуясь с положением звезд да вслушиваясь в течения морские. Девочки же учатся за звездами наблюдать, карты звездные да морские составлять, да на удачу плавания колдовать и амулеты-обереги делать. Они же плавучими островами управляют, да потерпевших кораблекрушение спасают. С жрецами же Водана дело куда запутанней и непонятней. Говорят, иногда попадают корабли в страшные штормы. И сообщает кормчий, что Морской царь жертву себе просит. И кидают по жребию кого-нибудь, не обязательно поморянина, в бушующее море. А через несколько лет появляется на людях принесенный в жертву, и имеет власть немалую: может дышать под водой, повелевать течениями и даже поворачивать реки вспять. Однако расплачиваются жрецы за эти способности полным забвением прошлого своего. Жрецов Водана мало, и редко вмешиваются они в дела смертных, только если совсем плохо станет.

Города Поморян

Городов у поморян множество, и вот они: *Зверовой Чал* и *Полканово Торжище* на побережье Полканова Урочища, *Пещерки*, *Переторги* и *Смоляники* на побережье близ владений Пещерников, *Моголово Гнездище*, *Рыбный Чал*, *Степники* и *Чудов-Град* на побережье со Степичами, *Бережники* на побережье с Ведичами, *Болотный Чал* на Болотищах, *Мысок* на побережье с Ратичами и *Плесс* с *Лодейным Чалом* на побережье с Лесичами. Отдельно следует упомянуть *Сваргов Мыс*, *Поренутову Заводь* и *Березань* на острове Буян, что был отвоеван знаменитой Драценой Удачливой у ведичей в 2207-2231 гг. от Исхода.

Из всех городов Поморянских наиболее примечателен Мысок. Город сей построен целиком на сваржичской основе, и поэтому очень красив и одновременно неприступен. Доступ на Главный Остров идет по дамбе, что соединяет его с землей, и уже тут врагов ожидают первые укрепления. Затем атакующий попадает в Нижний Город, где находятся верфи, гавань и склады. Нижний Город находится ниже уровня моря, и при необходимости, как то было в 1963 году, может быть затоплен. Затем идет Внешний Круг, где все дома представляют собой маленькие крепости, соединенные меж собой подземными ходами. И только затем наступает черед Сердца Города с его дворцами и священными рощами. Город этот был взят врагом лишь единожды, да и то хитростью.

Степичи

Степичи – самое беспокойное людское племя Беловодья. «Избави нас Боги от внимания степичей, а еще пуще – от их веселья» – такие молитвы возносят очень многие, ибо степичи отличаются совершенно «разухабистым» поведением и человекоубийственным чувством юмора. К счастью, ныне они несколько уgomонились, поскольку основное их внимание обращено теперь на пещерников, беспокоящих степичей регулярными вылазками на поверхность, да на нечисть, что засела в Болотищах и по реке Смородина. Внешне степичи – не слишком высокие, довольно темноволосые люди с кривоватыми ногами. Одеваются они в кожаные сапожки без твердой подметки, свободные штаны и запашные куртки с колпаками. Наибольшее внимание в одежде степичи уделяют поясу-кушаку – по богатству и вычурности украшений они судят о богатстве его владельца. Также распространено перенятое у поморян и ратичей искусство нанесения татуировок, пускай у последних они служат исключительно для опознания тел погибших в битве.

Особо почитаемые у степичей Боги

Дажьбог – Бог Солнца, сын Сварога.

Купало – Бог плодородия.

Догода – Бог тихого ветра и ясной погоды.

Авсень – Бог смены времен года.

Жива – Богиня Весны.

Область проживания

Степичи обитают в великих степях на юго-востоке Беловодья. Сами они ведут в основном кочевую жизнь, хотя когда-то были оседлыми. Вся жизнь их проходит в седле да в кибитках. Впрочем, есть у них и крепости, и поселения. Делятся села степичей на станы и собственно города. Стан – это

квадрат из стен, сооруженных из земли, переложенной бревнами и облицованной камнем. Ставят их силой нескольких родов там, где есть опасность вражеского нашествия. Внутри этого квадрата ставят кибитки, оставив место и для скотины. Население станом не постоянно, степичи лишь прячутся в них от опасности да от непогоды. Стены городов устроены таким же образом, однако у города всегда есть каменная цитадель, стоящая посередине, да дома там постоянные, хоть и не все. Городские жилища степичей представляют собой деревянные срубы, очень похожие на лесичские, однако есть у них и особенность. Очаг степичского дома располагается под землей, а глиняные трубы от него проходят под лежанками да далее в копильню, и уж потом – наружу. Кроме того, в городах ставят особого типа шатры, состоящие из нескольких навесов, так что это даже уже и не шатер, а настоящий дом, пускай и не слишком долговечный.

Раньше у степичей было четыре города, однако два из них пришли в полное запустение из-за набегов пещерников и нечисти, так что остались только два – Княжий стан да Торжищный стан. Мелкие же станы, не доросшие до городов, идут вдоль северных и западных земель степичей, а также вдоль реки Ра.

Экономика

Сельским хозяйством степичи занимаются, хотя и не так активно, как скотоводством. Вдоль реки Ра находится немало делянок, на которых выращивают ячмень, полбу и овес, что идут в корм скотине и на варку браги, а также разные травы, что помогают хранить мясо в сохранности, да чеснок с морковкой, из которых делают свою любимую закуску под хмелящие напитки. Правда, к тем родам, что кормят себя земледелием, степичи относятся с изрядным презрением, обзывая их «нищими землеройками». Дело в том, что пускай у каждого степича-пахаря есть хотя бы одна лошадь, однако это животное не ездовое, а тягловое, и поэтому ополчение, что набирают пахари, пешее.

Зато стада у степичей немалые, ведь даже самый бедный из них, опять-таки не учитывая пахарей, имеет хотя бы двух коней да трех коров. Для выпаса своих стад степичи часто нанимают степных мар. Зимой скот пасется по всей степи, летом же, когда трава выгорит, его отводят на летние пастбища в предгорьях Волотовых гор и прибрежных землях. Там стада часто становятся жертвой охотчих до свежего мяса пещерников да нелюди; впрочем, и поморяне бывают не прочь разнообразить свой рыбный рацион. Поэтому, бывает, роды созывают малое ополчение, что стережет их величайшее достояние – скот. Также не гнушаются степичи и охотой, предпочитая для этого использовать борзых собак да прирученных соколов.

Что касается ремесел, то среди всех лучше всего у степичей развиты выделка кож да воинской справы, хотя и украшения золотые они тоже умеют делать, и очень красивые. При этом пользуются завозным металлом, ибо в степи месторождения железа и благородных металлов крайне редки, и качество руды в них очень низкого качества. Наконец, промышляют степичи и сбором степных трав и изготовлением из них всяких отваров – много в степи таких растений, что нигде более не произрастают. Что же касается торговли, то степичи имеют немалый опыт в этом деле, хотя западнее Смородины они редко добиваются, ибо болота мешают конному пути, а воды степичи боятся. Продадут они кожи да луки свои знаменитые с травами, а ввозят ткани да дерево, а также металлы разные, в коих особенно нуждаются.

Военное дело

Армия у степичей довольно сильна, ибо, как сказал князь Фарнак в древности, «Государство в основе своей полагает любовь и заботу о людях, подвластных себе. Если они богаты и сыты, то могут давать больше податей в казну. Больше податей – сильнее войско. А с сильным войском государство нерушимо». Степичское войско состоит из малой орды, насчитывающей в разные времена до четырех тысяч отборных воинов, которая есть княжья дружина, да ополчения. Последнее же состоит из почти всех степичей, что могут держать оружие. Входят в него и девицы, ибо не может никто из них выйти замуж, пока не побьет хотя бы одного врага.

Когда захочет князь собрать ополчение, то вызывает наилучших своих воинов и выдает им особые серебряные пластинки. А воины эти скачут к кочевьям и показывают их старшинам родов, в чем последние дают расписку, после чего возвращаются к князю и сдают ему пластинки и расписки. Когда же придут ополченцы со всех концов земли степичской, то проверяют их, сверяясь со списками, куда всех степичей, зачисленных в воины, заносят. И если в каком роду будет недостача воинов, то наказывают старшину, что не углядел за своими людьми.

После сбора выступает войско в поход, причем воины, за исключением дозоров, едут на телегах, и оружие их все снято и уложено в телеги, а лошади скачут рядом. И потому воины степичские вступают в битвы свежие и неутомленные.

Воюют же степичи исключительно конно, и пешие части привлекают к делу, лишь если дерутся с пещерниками, ибо конь – животное умная и на «ежа» из копий пещерницкого не пойдет. Дерутся же они таким образом: сперва подходят к вражескому войску и обращаются в притворное бегство, дабы расстроил противник свои построения. Если же враги не клюнут на приманку, то начинают засыпать их стрелами, и как только строй противника придет в замешательство, то степичи сразу атакуют в копье.

Уважения же к пленным степичи не питают, ибо полагают, что настоящий воин должен умереть, но в плен не сдаваться. Они часто развлекаются с ними разными непотребными способами, излюбленный же – когда вобьют бревна в землю кругом, да посадят на них пленников, а вокруг копья расставят и дадут несчастным жертвам своим пилы, чтоб пилили бревна под соседом, а кто останется последним – того отпустят на свободу.

Снаряжение же степичи имеют следующее: копье, сабля да лук со стрелами. Брони у них разные, причем степичи, как и ратичи, надевают их и на коней своих. Те воины, что победнее, защищаются халатами стегаными, изнутри пластинками железными подбитыми – тегилями. Те что, побогаче, надевают под халат этот кольчугу двойного плетения либо досчатую бронь сверху – из горизонтальных полос кожи дубленой, лаками разноцветными, но чаще – красным и черным – покрытой. Самые же богатые надевают панцирь из стальных пластинок, шнурками кожаными связанных. На голову все степичи надевают шлем островерхий без забрала, но с полумаской либо личиной, шею же защищают своеобразным ошейником из того же материала, что и панцири их.

Государственное устройство

Верховодят у степичей всем старшины родов. Князь же командует малой дружиной да решает о сборе ополчения, а также держит казну, из коей выделяет помощь пострадавшим от неурожая либо набега родам, да разбирает межродовые споры. Выбирают его после воинских соревнований между старшинами родов, и если вдруг сочтут, что князь плохо руководит войсками – либо присваивает общие деньги из казны, либо земля при его правлении плохо родить стала – то немедленно лишают звания на общем собрании. Основная подать, что платят степичи – с каждого тележного колеса, и деньги эти идут в общую казну. Впрочем, старшины родов могут тоже устанавливать дополнительные подати по своему усмотрению. Хотя в этом деле им приходится соблюдать известную осторожность, ибо слишком жадные старшины долго не живут.

В качестве денег степичи используют слитки серебра и золота установленной меры. Также имеет обращение и иностранная монета. Чужеземцы стараются не селиться на землях степичей, ибо знают их непостоянный и опасный характер. С соседями своими степичи имеют следующие отношения: ведичей боятся и ненавидят, полагая жадными гордецами, прячущими несметные сваржичские богатства; поморян уважают за их хватку в торговых делах, хотя и слегка презируют за их образ жизни; пещерников презируют, называя «пещерными крысами»; к лесичам относятся в общем безразлично; ратичей же сильно уважают, называя «любимым врагом», т.е. таким врагом, с которым можно сражаться хоть вечно, без урона для своей славы и доблести.

Сдебные дела решают отдельные судьи, назначаемые общим собранием рода из числа не слишком богатых, но и не слишком бедных здравомыслящих степичей. Впрочем, в их ведении находятся в основном только имущественные тяжбы, другие же дела разрешаются традиционно – ритуальным поединком. Имеет также немалое распространение кровная месть. Высшим же судьей в спорах становится князь, и если он запретит, к примеру, кровную месть, то пускай и с неохотой, но ему подчинятся, ибо становища послушников будут беспощадно разорены. Отдельно следует упомянуть степические свадебные обычаи. Если молодому степичу приглянется какая-нибудь девица, то через посредника он сговаривается с ее родителями о сумме выкупа, после чего «умыкает» невесту. Некоторые же умыкают невест без выкупа, и тогда семья девушки полагает за долг преследовать наглеца, пока тот не уплатит вено. Если же девицы и парни не женятся до 25 лет, то таких собирают вместе на праздник Купалы, и князь самоличным решением выбирает пары, что женятся в обязательном порядке.

Чародейство и почитание богов

Вера и ее уложения у степичей отличаются следующими особенностями. У степичей нет храмов в прямом смысле этого слова, но есть храмовые места – священные рощи, ручьи, камни, озера и т.д., где они справляют свои обряды. Жрецы же степические не имеют той иерархии, что у остальных народов. У них все равны, и Верховный жрец – первый среди равных – избирается собранием жрецов сроком всего на три года. Общее число жрецов всегда одинаково, и если кто-то из них умирает, то особо умудренные жрецы и жрицы отправляются в соседние становища, где по особым приметам

отыскивают младенца, в которого вселилась душа умершего. Родители младенца, как правило, всегда рады отдать своего ребенка в обучение слуг Боговых. Что касается чародейской практики степичских жрецов, то у них не так много боевых либо лечебных наговоров, зато имеются сильные заклятия, влияющие на скот и погоду. Не раз и не два пещерники пробирались сквозь раскисшие от дождя степи, проклиная степичских жрецов. У степичей нет собственных ведунов, и если и встречаются, то только приезжие на службе у князя либо старшины рода побогаче. Большинство жрецов, за исключением тех, что служат наиболее жизнерадостным Богам, можно узнать по следующим признакам: они, как правило, передвигаются верхом на невысоких кобылках, при этом довольно молчаливы и непрерывно перебирают четки, слегка раскачиваясь и напевая себе под нос.

Города степичей

Города Степичей довольно унылы и непримечательны по виду.

Торжищный стан – довольно крупный городок близ границы с землями ведичей, сохранил свои размеры и богатство, потому что до него не добираются пещерники. Здесь находится один из самых больших торгов в Беловодье. Лавки находятся в первых этажах домов, над ними же – жилые и складские клетки торговца. Над улицами навешивают тростниковую крышу, дабы солнце не мешало покупателям, границы же торгового ограждены коваными цепями, не дающими кочевникам ворваться на рынок верхом, похватать товары да скрыться на полном скаку. Из-за этого кочующие окрест степичи полагают жителей городка жадными и трусливыми торгашами.

Княжский стан – еще один крупный городок. В нем находятся дворец князя, казармы малой дружины и гробницы прежних князей – все постройки величественные, хоть и обветшалые. Из-за угрозы со стороны пещерников мирных жителей в этом городке меньше, чем солдат княжьей дружины и ее обслуги. Этот город – единственный у степичей, что имеет каменные стены, однако они из-за осад приобрели местами довольно жалкий вид из-за временных кирпичных заплат.

Хозяева Беловодья

Спор о том, кто же на самом деле является Хозяевами этого сказочного места не утихая идет, кажется, со времен битвы Яви и Нави. Боги придерживаются, на сей счет, своего мнения, ну а их порождения, как это ни странно, своего.

Боги сотворители этого мира, повелители огромной мощи, распорядители людских судеб. Именно они вдохнули жизнь во все живое, что ходит по земле или бороздит небесную синь. В их власти испепелить непокорного и даровать вечную жизнь выслужившемуся. По сему вполне понятно, что именно они считают себя Истинными Хозяевами Беловодья и очень ревниво относятся к любому, кто это мнение не разделяет.

Нежить с богами в открытую не спорит – на такое лишь безумец отважиться, у которого даже и звериное чувство самосохранения пропало. Но вот меж собой. Не редко и услышать можно, мол «отвернуть бы этому гаду чешуйчатому башку к лешаку с кикиморой». Но смерти страх, всего превыше. И все же не редки случаи, когда дух какой али еще кто, поживет в миру малость, пооботрется, да и начинает такое творит, что создатель его только за голову схватится. А ведь порой и управы на смутьяна найти невозможно.

Спорят они да рядят, но вот только одну сторону ни как спросить ни кто не удосужится – людей, что пришли в Беловодье из Мира Истинного и на вере чьей весь мир зиждется. Ну а у них, как известно, на сей счет тоже мнение есть. Свое собственное.

Кто такие Боги

На этот вопрос один очень мудрый человек сказал: «Боги – это наша надежда». И действительно, когда человек начинает пасовать перед силами природы, когда его жизни угрожает смертельная опасность, когда улегучивается вера в будущее, он начинает искать себе могущественного покровителя, что оградит его дланью своей власти, от невзгод и жизненных перипетий. И чаще всего этим покровителем оказывается Бог. Или Боги. Мы поклоняемся им, приносим жертвы, кладем требы. И надеемся на их помощь. Они – наша надежда!

Боги Беловодья исключением из этого правила не являются. Но в отличие от иных миров, где Бог может быть некой аморфной силой, без ярко выраженных черт и индивидуальности, в этом мифическом месте божества являются вполне оформленными существами. Каждый из них имеет свой неповторимый облик, черты характера, привычки, и, даже, увлечения. И они не пришельцы в этом мире, они тут родились, это их дом!

Хотя и известно, что все Боги Беловодья явились из одного источника – от Рода Прародителя – их жизненные и моральные ценности, силы которыми они повелевают, порой совершенно диаметрально противоположны. Как и цели, что сии божества ставят пред собой, в своем бесконечном бытии.

О метафизике Богов информации совсем немного. И причина этого даже не в лености ученых и бестолковости исследователей. Просто небожители тщательно берегут свои секреты, раскрывая их лишь самым приближенным из избранного круга. Да и то самую малость. Доподлинно же известно следующее:

1. Боги вечны, но не бессмертны.
2. Сила Божества напрямую зависит от числа его последователей и искренности их веры.
3. В Божественной иерархии главенствует тот, чья мощь больше.

Боги и Боги

Почему-то большинство людей думает, что весь мир делится на «Черное» и «Белое». Что обязательно должны быть «Главный плохой» и «Главный хороший». Эти две силы, по их пониманию, находиться в состоянии постоянной вражды и противоборства. И «Правда» обязательно побеждает «Кривду», иначе бы «ужо давным-давно конец времен наступил бы». И вне рамок их осмысления находится тот факт, что мир, по своей сути, «Серый» – понятия Абсолютного Зла и Абсолютного Добра в нем отсутствовали всегда!

Беловодье – сложнейшая, весьма тонко сбалансированная система. Любой перевес чаши весов на ту или иную сторону, может обрушить все, превратив этот сказочный край в одно мимолетное воспоминание, хотя может и его не остаться. А вместе с миров в небытие уйдут и Боги – и «Плохие» и «Хорошие».

Именно по этой причине, а не из-за некоторой близкородственной связи меж собой, Боги Беловодья, со времен битвы Правды и Кривды, никогда не вступали в серьезные конфликты и противостояния. Того единственного случая было достаточно, чтоб небожители поняли всю хрупкость мира, и уделили самое пристальное внимание сохранению шаткого равновесия. Посему сейчас уже ни кто из них не стремится сделать «свою сторону» главенствующей. Все живут довольно мирно, или хотя бы терпимо относятся к другим.

Однако из этого не следует, что каждый «друг другу сват и брат». Многие не переносят даже присутствия другого – яркий пример этого вражда Велеса и Перуна. Однако далее мелких пакостей, да старания перещеголять друг друга могуществом, дело ни когда не заходит.

Боги и Люди

Между людьми и Богами заключен своеобразный союз – первые верят во вторых, а вторые оказывают помощь первым. Правда, о том, что Вера Людей в сем союзе вещь основополагающая, знают лишь сами Боги, да некоторое количество избранных. Эта тайна хранится пуще всего – ни кому ведь, ни хочется терять Власть и Могущество.

Любой человек может обратиться к божеству за помощью, и таковая будет обязательно ему оказана – или в виде энергии для заклинания, или в виде какого либо Божественного вмешательства. Размеры помощи зависят от того, на сколько человек пред сим Богом «выслужился» – как часто молился, какие жертвы приносил, иных ли богов не почитал. Одним словом по принципу «ты мне – я тебе». Ну и особое благоволение, естественно, к жрецам – людям, что посвятили жизнь свою служению богам вечным. Для них, порой, милость богов безгранична, но и кара за отступничество велика.

Круги

Многие Боги распоряжаются силами, сходными по своей природе и направленными для достижения одного и того же результата. В целях усиления своей мощи, они образовали Круги. Верховенство в кругах принадлежит наиболее могущественному богу. Меж членами Круга конкуренции, как таковой, нет. Но вот меж различными Кругами идет постоянная брань за души верующих, а соответственно и за Силу.

Всего кругов восемь. Для того, чтобы избежать серьезных конфликтов, Круги разделили Беловодье на свои вотчины – в сих местах боги Определенного круга почитаются превыше всего. У Лесичей – Велесов Круг; у Ратичей – Радегастов Круг, у Степичей и Полканов – Дажьбогов Круг; у

Поморян – Морской Круг; у Песиглавцев – Змиуланов Круг; у Ведичей и Сваржичей – Сварогов и Перунов Круги. И лишь Пещерники поклоняются не Круговым Богам, а Озему и Сумерле. Родов же Круг почитают все, кроме Песиглавцев.

Кроме того, не редко случается, что некоторые Боги почитаются не только в своей вотчине, но и на территории других племен. Пример – Поморяне, кроме Морского Круга, кладут так же требы Стрибогу, Руевиту и Симарглу.

Перечень всех кругов приведен ниже.

Родов Круг:

Род – прародитель всех богов.

Родомысл – бог мудрости, красноречия, покровитель законов.

Числобог – покровитель течения времени.

Мокошь – Мать Сыра Земля, прядет нить судьбы каждого человека.

Сварогов Круг:

Сварог – Владыка Ирия

Белбог – Покровитель света, добра, удачи и счастья

Доля и Недоля – две сестры, вяжущие узелки на нити судьбы каждого человека.

Желя и Карна – две сестры, сострадание и печаль.

Велесов Круг:

Велес – бог мертвого зверя, покровитель охотничьей добычи.

Святобор – покровитель охоты, бог лесов.

Зевана – богиня охоты, жена Святобора.

Марцана – богиня смерти всего живого, кроме человека.

Перунов Круг:

Перун – повелитель громов и молний, небесный пастух.

Магура – дочь Перуна, облачная дева.

Стрибог – повелитель всех ветров.

Ветры – семь братьев ветров.

Знич – неугасимый священный огонь, Первоогонь.

Радегастов Круг:

Радегаст – бог бранной славы и войны.

Сильнобог – бог ловкости, меткости и силы.

Прове – бог правосудия.

Руевит – бог воинской славы.

Симаргл – воплощение пламенного духа воинов.

Дажьбогов Круг:

Дажьбог – бог солнца, сын Сварога.

Купало – бог плодородия.

Догода – бог тихого ветра и ясной погоды.

Авсень – бог смены времен года.

Жива – богиня весны.

Додола – богиня лета.

Морской Круг:

Морской царь (Вотан) – верховный владыка всех вод.

Поренута – покровитель мореплавателей.

Змиуланов Круг:

Змиулан – главный злодей, повелитель Черных Туч.

Ниян (Кощей) – владыка Пекла.

Мерот – бог смерти.

Чернобог – бог всех жизненных злоключений и бед.

Переруг – бог раздора.

Морена – богиня дряхлости и смерти.

Карачун – бог скотьего падежа и смерти от мороза.

Хворст – покровитель болезней, немощей и старческих хворей.

Внекруговые Боги.

В Круги входят наиболее сильные из богов. Но имеется целый сонм тех, кто хоть не обладает большой мощью, но оказывает значительное влияние на повседневную жизнь человека. Посему им поклоняются почти повсеместно. Некоторые из этих Богов перечислены ниже.

Зима и Морозко – супруги, повелители снегов и морозов.

Дива – богиня утренней и вечерней зори.

Лада – богиня красоты и любви.

Лад – бог примирения и согласия.

Дид – бог супружеской любви.

Дидилия – богиня женского плодородия.

Золотая Баба – богиня домашнего уюта и благополучия.

Корс – бог питья и еды.

Кострубонька – бог мужского плодородия.

Лель – бог плотской страсти.

Полеля – бог брака.

Припекало – бог супружеской неверности.

Уд – покровитель любовной связи.

Услад – бог веселья.

Оземь и Сумерла – супруги, повелители подземного царства и хозяева всех подземных богатств – камней, золота, руд и т.д.

Род – прародитель всех богов.

Род (Родавон) – бог плодородия, отходя от канонического изображения этого бога (кое представляет из себя фаллос с ликом или же человека с огромным фаллосом), Род Беловодья – дородный румяный мужчина средних лет, одетый как земледелец и имеющий небольшое брюшко. Прародитель всех богов – Род – слышит любителем девушек, недаром на капище его истукана одевает венками красивая молодка.

Люди считают Рода покровителем семьи и семейного ложа, удачное зачатие детей относят на его счет. Молитвы, даруемые родом подробнее перечислены в Перечне, но главным их направлением является, как ни странно, продолжение рода, излечение хвори. Род часто покровительствует бабкам-знахаркам и другим Мудрым Женщинам.

Родомысл – бог мудрости, красноречия, покровитель законов.

Родомысл – суровый, но справедливый бог. В одной руке он держит книгу (свиток), а другой рукой опирается на дубину.

Родомысл даже среди богов прослыл советчиком. Его слова всегда были точны и всегда они помогали, подбадривали да вдохновляли на правое дело. Красноречие можно использовать по-разному, поэтому Родомысл жестоко наказывает (по поверью) лжецов, открывая людям глаза на их вранье. Говорят, что Родомысл первым предложил Богам ввести свод законов, регулирующих как небесные, так и людские дела. Примером молитвы-обращения к этому богу может служить проверка на искренность слов говорящего. Жрецы же Родомысла способны сразу отличать правду ото лжи (зависит от уровня посвящения – чем выше, тем точнее, например, молодой аколит вряд ли сможет уличить опытного плута).

Числобог – покровитель течения времени.

Числобог представляет из себя ни много, ни мало – Луну. У него большое круглое бледно-желтое лицо, а на голой груди его висит полумесяц на золотой цепи.

По месяцу, да по Луне время отсчитывают люди издревле, еще со времен До Исхода. Добрую традицию перенесли и в Беловодье. Придуманный мир поддержал своих создателей и на этот раз, подарив им ночное светило, а с ним и Числобога. Ему поклоняются бедные да болезненные, нищие да калеки. Свет Луны не греет, часто его ассоциируют с чем-то плохим, но подобно мерцанию луны течет время. Жрецы Числобога (или Часбога, как его иногда называют) по мере своего роста в сане, получают возможность замораживать ход времени, как для себя, так и для других. Известен случай, как в 3511 году от Исхода верховный жрец Числобога остановил время на один день, чтобы община Степичей смогла выбраться с охваченных пожаром земель.

Мокошь – Мать Сыра Земля, прядет нить судьбы каждого человека.

Мокошь – козлоногая четырехрогая богиня, обильно обросшая шерстью.

Прядет нить человеческой жизни. Кому быть богатым, кому – бедным, кому умереть, а кому – остаться жить, все это вотчина Мокоши. Многие молятся ей, но не многим она отвечает. Беспристрастная, любящая порядок, Мокошь следит за всеми мирадами людей Беловодья. Ей просто не-

когда отвлекаться на пустые просьбы и праздные молитвы. Тем не менее, требы Мокоши приносят регулярно, да и почитают ее как одну из величайших богинь. Идолы Мокоши, не имеющей собственных жрецов, обслуживают клирики Рода.

Сварог – Владыка Ирия.

Верховный Бог Беловодья. Владыка Ирий-сада. Образ его расплывчат из-за большого количества легенд, которыми он оброс. Отстранив Рода от управления богами (хотя Род не особенно и сопротивлялся – его все равно чтят, чтили и будут чтить люди), Сварог занял место Верховного. Иногда изображают его чернотой бескрайнего ночного неба с яркими сполохами. Но чаще – в другой ипостаси – Огненного бога. Голову его венчает пламя, а руки держат пламенеющий меч. В честь его жгут неугасающий костер на капище, а если костер вдруг гаснет, жреца повинного в этом ждет смерть.

В обмен на свою преданность, жрецы Сварога получают мощь огня земли. Они способны запалить костер, а наиболее способные, как, например, новый верховный жрец – вызвать к жизни вулкан.

Белбог – Покровитель света, добра, удачи и счастья

Белбог – солнечный бог. Хотя он и помоложе некоторых богов, но избрал себе образ старца. Белые, седые волосы и длинная белая борода, белое же одеяние да белый посох, увенчанный золотым Солнечным Колесом – вот облик Белбога.

Знакомство с этим божеством сулит людям достаток и богатство, а днем запутанному лешим в лесу путнику Белбог показывает дорогу к становищу. Про разбогатевших людей говорят: «С Белбогом подружился». Хотя золото и солнечный металл, Белбог относится к нему вполне равнодушно, хотя с удовольствием принимает требы серебром.

Дневной зной и жар пустыни – тоже дело рук Белбога. Он умеет как дарить добро, золотые лучи, так и выжигать палящим солнцем. Жрецы Белбога – знатные люди, они не откажут в беде, но многие из них боятся потеряться во тьме ночи, когда их покровитель бессилен.

Доля и Недоля – две сестры, вяжущие узелки на нити судьбы каждого человека.

Эти две сестры составляют компанию Мокоши в ее нелегком деле, и, хотя лишь она решает, когда оборвать нить, да и какой толщины ее сделать, Доля и Недоля украшают нить узелками, иногда по очереди, а иногда и так увлекаются, что лишь грозный окрик Мокоши может остановить их.

Идолов сестрам не ставят, а выглядят они вполне обычно, не то чтобы красивые, не то чтобы уродливые – две сестры-близняшки, одна из которых носит белый, а другая – черный сарафан.

Желя и Карна – две сестры, сострадание и печаль.

Об этих женщинах ничего толком сказать нельзя, их часто видят после сожжения какого-либо человека на погребальном костре. Их сутулые фигуры содрогаются в рыданиях. Счастлив тот калека, что повстречал Желю, прикосновение ее длани излечит его, а лучащиеся глаза – согреют теплом. Глаза же Карны глубоки и грустны. Посмотревший в них однажды, погрузится в уныние. Его не прельщают более радости мира, он апатичен и тих.

Жрецы этих богинь унаследовали их способности, орден этот разделен на две части – Лекарей и Слезников. Зачем нужны вторые – не очень понятно, но так уж повелось издревле. Простые смертные не любят встречаться со Слезниками, хотя только наисильнейшие из них могут довести до того состояния печали, когда хочется умереть.

Велес – бог мертвого зверя, покровитель охотничьей добычи.

Изображают Велеса обычно человеком с головой медведя, соответствующей комплекции и силы. В руке его зажата секира, символ власти, да и, пожалуй, самое подходящее для него по размеру оружие.

Охота издревле была делом мужчин, Велес покровительствует и охотникам, и принимает души убитых зверей. Ублажают Велеса, привечая убитого на охоте медведя. Того сажают на скамью к столу, подносят лучший мед и пируют с ним вместе. Однажды Велес ради шутки вселился в мертвого зверя, наведя необычайный страх на пирующих, но неприменный жрец Велеса понял божий знак и унял мужиков.

Жрецы Велеса – сильные люди. Или уже не совсем люди. Рано или поздно в них открывается способность к изменению своего облика. Превратившись в медведя и имея острый человеческий ум, они наводят страх на врагов своих и своего покровителя.

Святобор – покровитель охоты, бог лесов.

Рогатый бог с раздвоенной бородой, заплетенной к концу в косы. Иногда его путают с Велесом, потому как Святобор любит бродить по лесу в облике медведя с зажатой в лапе секирой.

Опасное божество, стерегущее подвластные ему лесные пуши. Иногда ему помогают в этом лешие, пускайды, свиды, пахмы. Неизвестно, к кому причислять Святобора, к покровителю людей или же к их истребителю. Иногда он не щадит даже исправно приносящих ему жертвы (но поклоняющихся от этого не становится меньше).

Именно Святобору посвящены Священные Боры, где запрещено ломать ветки. Заготовка же дерева в этом месте карается смертью. Причем, как и со стороны людей, приносящих отступника на алтарь Святобора, так и со стороны тварей божества – диких зверей.

Дзевана – богиня охоты, жена Святобора.

Дзевана красива особой, дикой красотой. Так же, как и муж, она – богиня охоты. Ее ипостась – доброта и ласка. Она опекает лесных зверей, учит их избегать опасности, переживать снежную зиму. Она не против истребления зверя, но, разумеется, в разумных пределах. Охотники просят помощи у Дзеваны, и она, как правило, в этой помощи не отказывает. Почитатели Дзеваны легче, чем другие берут след, выслеживают добычу, маскируются, да и вообще, легче чувствуют себя в лесу. Молитва помогает заблудившимся и помогает спастись в лесу от преследования.

Марцана – богиня смерти всего живого, кроме человека.

Красивая женщина, в одежде из кожи и меха, несущая за поясом нож, серп и подпоясанная шелковой тесьмой.

Нельзя сказать, что смерть доставляет ей наслаждение, она просто является смыслом жизни Марцаны. Для нее она как еда и сон для человека. Жрецы ее используют только «мертвый» материал для изготовления одежды и могут отломить ветвь у дерева, не причинив ему боли. Животное, которого они коснутся – засыпает, чтобы уже никогда не проснуться. Конечно же, не всякое прикосновение смертельно. Жрецы могут контролировать свои способности, развивая их. Однажды, чтобы насолить врагам, жрец Марцаны, лесич, как и все они, потравил всю рыбу в озере, лишь напившись из него.

Боровая Тетка – охрана леса.

Тетка в замшелом платье, широкая, как ствол дуба, она охраняет леса от грозы, бури, вихря и человека, наносящего урон лесу и его обитателям, особенно птицам. Гигантские неясны – ее посланники. Насылает она на браконьеров комаров и ос.

Менее сильная богиня Велесова круга, Боровая Тетка, помогает защититься обитателям леса, щедро делясь своей силой с человеком. Случалось, волхвы, заручаясь ее поддержкой, унимали ураганы, отводили молнии, спасая тем самым целые поселения. Такое вот неуважительное отношение к молниям не особенно радовало Перуна.

Перун – повелитель громов и молний, небесный пастух.

Истукан Перуна, пожалуй, самый дорогой – ноги из железа, туловище из ценнейших пород дерева, а голова – серебряная с золотыми усами. Бог грома, молний, дождя и града, Перун, держит в руке застывшую разветвленную молнию.

Бог, имеющий грозный, как и его стихия и переменчивый нрав. Излюбленным оружием Перуна являются лук и стрелы, причем стрелы его способны поражать на гигантских расстояниях, мчась быстрее звука грома. Природное электричество, шум, град – вотчина Перуна, которой он делится со своими почитателями и жрецами. Для них просто расколоть камень молнией, вызвать тучи среди ясного неба, да побить посевы неугодных божеству родов-племен.

Чтобы защититься от Перуна достаточно призвать на помощь Святовита, осенив себя крестом (правильный равноконечный крест), и молния да громы отступят. За это недолюбливает его Перун.

Магура – дочь Перуна, облачная дева.

Прекрасная крылатая дева, осеняющая своими крылами сражающихся воинов. Павшим в битве воинам она дает испить из чаши в виде черепа сладкого меда, после чего душа воина возносится на небо. По совместительству Магура заведует облаками, предавая им прихотливые формы, что так радуют иногда глаз – то крылатый змей, то птичка, а то и впрямь как человек.

Жрецам Магуры дано знание. Они могут читать по облакам, предсказывать будущее, особенно если дело касается битв. Увидеть Магуру можно на поле сражения, после его окончания, она подходит к воинам со своей чашей и отгоняет мародеров.

Стрибог – повелитель всех ветров.

Стрибога очень сложно увидеть, ибо он окутан ураганом, что путник плащом, но те немногие, кому это удалось, говорят, что он очень силен.

Бог ураганного ветра, вырывающего деревья с корнем. Имя его означает «свистящий, воющий». Не только повелитель, но и отец всех ветров. Семь братьев почитают его и привечают батюшкой,

несмотря на своеволие. Стрибог да Перун – не очень уж любимы в Велесовом кругу, а про проказы Ветров и говорить не приходится. Спокойствие и размеренность леса противостоят взбалмошной воздушной стихии.

Ветры – семь братьев ветров.

Говорить о них много не приходится, чаще появляются порознь, но когда соберутся вместе – то беда. Статные молодцы, неумной силы. Похожи друг на друга, одеты вот только по-разному.

Знич – неугасимый священный огонь, Первоогонь.

Знич не имеет особого изображения, но токмо неугасимо горящий огонь. Сей неугасимый огонь получает жертвы, что состоят из частей корыстей от неприятеля полученных, жертвуют ему и пленных.

Именно он, вышедший из глубокой пучины земли пожирает все, это скорее стихия, чем бог. Но стихии иногда даже страшнее, ибо обретая способность мыслить, благодаря поклонению, они не получают чувств.

Радегаст – бог бранной славы и войны.

Изображают Радегаста как человека, одетого в кирасу, на груди которой откован герб – бычья голова, голова же этого бога – суть львиная морда, а на ней шлем, ястребом слетающим с неба облюбованный. В руке держит алебарду.

Богу брани, да рати много поклоняются. Истукан его стоит на капищах, да никогда не бывает голоден али грязен. Что же это за муж, что воином не является – вся княжеская дружина, да сам князь приходят на поклон к Славному богу.

Токмо жрецам его особый клич введом, что страх во врага вселяет, да другой, что воинский дух рода поднимает.

Сильнобог – бог ловкости, меткости и силы.

Сильный бог, представляется в виде человека, в одной руке его – копье, а в другой – шар, у ног его человеческая и тигриная головы лежат.

Копьем своим пронзает Сильнобог, говорят, за много верст, да что там верст, за много сотен их. А шар его – ни что иное, как мир Беловодья, который поддерживает он, опираясь на одну лишь иглу пальцем ноги. Помогает он почитателям своим. Жрецы его тайные заговоры знают, что помочь могут, стрелам меткость придать, или человека в акробаты на время превратить.

Рувит – бог воинской славы.

Семиголовый бог. Один меч держит в руке, а еще семь висят у него в ножнах.

Бог, к которому попадают воины уже после смерти. Он определяет, достаточно ли славен был муж, чтобы отправится в Ирий или же он недостоин, да надлежит ему путь-дорожка в подземное царство. Повелевает всеми воинскими знаменами. Если знамя в бою переломится, говорят, что это Рувит против князя пошел.

Прове – бог правосудия.

Изображается человеком с длинными лошадиными ушами, со щитом и копьем в руках.

Правосудие – вот стезя бога Прове. Кто меч поднял, тот от меча и должен погибнуть, месть да не только месть, выплата виры – все это в ведении Прове.

Поклоняются ему на довольно широких территориях, ибо каждый мнит себя правым, а любая война, с какой угодно стороны – правое дело.

Жрецам своим Прове не дает особых сил и умений.

Дажьбог – бог солнца, сын Сварога.

Всадник с головой-солнцем.

Можно сказать, что он – конкурент Белбога. Но это будет неправдой. Белбог – божество света, и хотя, все жрецы Дажьбога тоже могут испепелять, согревать да благо людям делать, они абсолютно не страшатся тьмы. Сын владыки Ирия, Дажьбог имеет огромную мощь и силу, что и позволило ему возглавить свой собственный круг.

Небесный всадник мчится по небу и вся нечисть, да «злые» боги разбегаются от него. Жрецы Дажьбога абсолютно слепы. Но это не мешает им видеть, просто божественный золотой свет и тепло навек поселились в их глазах. Когда они снимают повязку, будь то ночь или день, все вокруг согревает тепло.

Купало – бог плодородия.

Бог плодов земных. В начале жатвы ему приносили жертвы. Принимал он их фруктами и злаками. В одной руке держит он виноградную лозу, а в другой – спелый арбуз.

В неурожайные годы, да в периоды голода, Купало помогает своим приверженцам. Храмы его всегда ломаются от еды – в урожай их приносят поклоняющиеся, а в неурожай – творят жрецы. Молитвы Купальских нередко спасали ушедшее в поход войско, отряд ушедший на разведку, да и просто путников, набредших на небольшое капище.

Купало – один из знатнейших богов, отличается добрым нравом и считается, что это именно он изобрел вино и пиво. Возлияния на праздники – дань уважения ему.

Догода – бог тихого ветра и ясной погоды.

Изображается как силач, держащий поток воздуха за хвост.

Братья Ветры. Только Догде дано укрощать их норы. Они очень злятся на него, но все же слушаются, конечно, не так как своего батюшку, все время стараясь вырваться из-под Догодиной опеки.

Никогда тучи не собираются над Догодиным истуканом, и еле видный ветер колышет травы у его подножия.

Щедра отдавая свою силу жрецам, Догода учит их как обуздать ветер, как прогнать не в меру зарвавшуюся тучу. Не любят его боги Перунова круга, да и за что им любить-то весь Дажьбогов круг. Нельзя назвать Перуна любящим людей уж очень сильно, скорее он предоставляет им испытания, и выдерживает из всегда сильнейший, и духом, и телом. А почитатели Дажьбога да его дружины – люди не сильные телом. Да и духом они не особо сильны (хоть в своих богов и верят).

Авсень – бог смены времен года.

Козлоногий, в солнечной короне – его символом является козел.

Покровительствует он свиньям, да заведует сменой времен года. Бывало, заспится, да и, глядишь, весна позже начинается. Именно его жрецам дано вырастить зимой подснежники, да показать желтую листву в начале весны. В первые дни каждого из времен года справляются его праздники – Авсяники. Принято на них прославлять божество, да угощаться плодами этого времени года. А зиму устраивают настоящий пир – все соленья, варенья, топленья, да и еще всякую всячину выкладывают на столы.

Жива – богиня весны.

Идол ее украшен золотом и серебром, с цветами на груди. В одной руке она держит яблоко, а в другой – виноградную кисть. Волосы ее свисают до ног, и она полностью обнажена.

Дарует она продление жизни и от нее зависит урожай злаков. К ней стекался народ, ее храмы никогда не пустовали, ибо она считалась первопричиной жизни.

Жрицы (а это только женщины) живы всегда, сколько их помнят – красивы и юны. Жизнь их длится в несколько человеческих. Они добры и иногда дарят чудесные цветы – путникам или героям – кои помогают излечить раны.

Морской царь – верховный владыка всех вод.

Водан (Вода) – изображают его как стоящего на огромной рыбине пожилого бородатого человека, держащего в одной руке копье с широким лезвием.

Бог морей. Говорить особо много о Водане не приходится, ибо тут и так все ясно. Колебатель тверди. Жрецам его подвластны воды морские и речные, часто берут их на корабли, ибо течение помогает плыть такой ладье.

Могут волхвы Воды и путь сквозь нее проложить, заставив поток остановиться, поворачивают русла рек вспять.

Поренута – покровитель мореплавателей.

Мужчина, одетый в рыболовные сети, заросший косматой бородой.

Покровительствует морякам и рыбакам. Не разбирает среди них честных и нечестных, пиратов и торговцев. Все, кто ступил на палубу приносят ему молитву, а затем уж Морскому царю.

Жрецы его имеют хорошо развитую физическую силу и интеллект, только они могут быть штурманами, ибо только они могут проложить путь по звездам и составить толковую морскую карту.

Покамест Водан не пускает людей на земли, лежащие за морем, припася некоторые острова для своих собственных детей. Водяные люди встречаются также на некоторых побережьях, отличаются некоторой дикостью, ибо поедают только сырую рыбу, нов разговоре умны и могут дать дельный совет. Как и Сваржичи, не имеют души.

Змиулан – главный злодей, повелитель Черных Туч.

Змей-всадник, человек со змеиной головой.

Повелевает Черными Тучами. А также змиями и драконами. Змея – его священное животное и за убийство змеи грозит смертная казнь или кровавое жертвоприношение.

Жрецы его, ежели таковые находятся, получают силы невиданные, призвать могут страшных чудищ, али запалить кровавый огонь в глазах бойцов своих, чтобы убивали всех без разбору, и женщин и детей, и стариков.

В жертву Змиулан принимает кровь человеческую, животную, растительную.

Ниян (Кощей) – владыка Пекла.

По приказу владыки своего принимает образ страшного козла с огромными рогами и огненными глазами и пугает смертных.

Украл у Живы волшебное яблоко и с тех пор стал Бессмертным (был смертен). Чтобы насытить свою неугасимую жажду к прекрасному, похищает девушек, старается соблазнить их богатством своим и весельем, никогда не принуждая. Из простого смертного стал довольно сильным божеством, не делится своей властью ни с кем, ибо жаден. Правит Пеклом, где жарит всех, кого ему удастся поймать по дороге в Ирий. Считается изобретателем дыбы, казней и пыток вообще.

Те, кто поклоняются ему – обычно палачи – весьма преуспели в деле пыточном.

Чернобог – бог всех жизненных злосключений и бед.

Черен ликом и одеждой, а выглядит как Белбог.

Антоним Белбога, все, что тот делает, старается исковеркать и переиначить. Является повелителем черноты кромешной. Жрецы его могут призвать его силу, чтобы затемнить все кругом себя. Страшное заклятие «Черный луч смерти» придумал именно он.

В войсках людей, идущих за Змиуланом, обязательно есть жрецы Чернобога, именно они насылают порчу на людей, приносят болезни.

Их еще называют «Черными колдунами».

Переруг – бог раздора.

Человек с двумя головами, постоянно сквернословящими и спорящими.

Божество, для которого самым сладким является хорошая ссора и следующая за ней драка, он нашептывает в ухо одному и другому, а потом смотрит на результат.

Его жрецы могут сеять зерна раздора, как хлебопашцы сыплют хлеб в поле. Отличаются они скверным нравом и все не по ним.

Мерот – бог смерти.

Скелет с косою в руках.

«Умер» – значит «находится у Мерота». В честь Мерота каждый человек держит в доме череп. До сих пор неясно, почему это, в общем-то, нейтральный бог встал на сторону Змиулана. Культ Мерота настолько стар, насколько старым может быть любой культ, ибо люди умирали даже до того, как познали огонь.

Алтари Мерота – колодцы крови, выложенные из черепов. Его жрецы – знатоки смерти, приемлющие ее в любом ее проявлении, самих их она не страшит, и могут они призывать умерших для исполнения своей воли.

Карачун – бог скотьего падежа и смерти от мороза.

Весь он покрыт язвами, руки его – лед сущий.

Подчиняются ему братья Морозы – Красный нос, слабейший, Зюзя – с синим, да Пердун, самый сильный – с белым.

Карачуну поклоняются все ледяные колдуны. Он учит, как зашибить сосулькой или заморозить насмерть, как приморозить сердце. Животные на дух не переносят жрецов Падежников, а в деревнях их закидываю камнями, когда вычисляют.

Хворст – покровитель болезней, немощей и старческих хворей.

Согбенный человек, опирающийся на палку.

Мор и язва, опухоль и всякая иная хворь, начиная кашлем или чихом – все это его рук дело.

Жрецы его наущены всем пакостям и могут за день выкосить всю деревню, наслав на нее чуму, сами в детстве были подвержены многим болезням, и, походя приобретали от них иммунитет. Часто имеют на лице или на членах всякие отметены (пенальти к Харизме).

Классификация Нежити Беловодья

Любое существо имеет свою душу, будь то зверь, птица, рыба или человек. Но у некоторых она отсутствует как факт. Подобные творения богов и принято называть Нежитью, то есть что-то «неживое», хотя и «существующее».

Под довольно общую категорию Нежити, попадает огромное количество существ, которые отличаются друг от друга не только внешне, но и повадками, социальным строем, наличием или отсутствием магии, местом в мире Беловодья и взаимоотношением с людьми.

Племенные союзы

Не вся нежить является одиночками. Существуют вполне устоявшиеся племена, имеющие свою иерархию, социальную структуру, экономику и постоянные места обитания. К ним относятся Сваржичи, Песиглавцы и Полканы.

Песиглавцы являются бандитско-мародерствующим социумом, вся жизнедеятельность которого направлена на обогащение за счет других. Они не делают в своих набегах исключений – жертвой может стать как людской род, так и поселение иной Нежити. Песиглавцы не строят городов, обычных в человеческом понимании. Их становища более напоминают свалки, чем места обитания разумных существ. Их экономика находится в весьма зачаточном состоянии – почти ни чего не производится, все необходимое для жизни берется в набегах, процветает натурально-меновая торговля. Иерархия проста – главенствует сильнейший! Посему за первые места всегда идет непрестанная грызня. Единственная причина, по которой их племена не распадаются на отдельных членов – осознание того факта, что по одиночке они будут сметены людьми в мгновение ока. Шаманы Песиглавцев владеют магией, дарованной им их создателем – Змиуланом.

Полканы – порождения Дажьбога, дети степей, повелители пространств. Отменные торговцы и не плохие войны. Полканы, как и Песиглавцы, почти не занимаются производством предметов обихода – считают это ниже своего достоинства. Единственное исключение делается для оружия и военной справы – их упряжи, луки и копья имеют большой спрос у Степичей. Все необходимое покупается, все лишнее продается. Большую часть своей жизни Полканы проводят или в торговых экспедициях или в военных походах. Они не враждуют в открытую с другими племенами, но часто выступают в качестве наемников. Главенство над всем племенем переходит по наследству между потомками Первого Полкана, промежуточные ступени иерархии занимают те, кто проявил себя на военном или торговом поприще. Полканы не кочевое племя – у них имеются постоянные становища, но жилые построек как таковые отсутствуют, есть только склады для товаров да огромные тенты – укрытия, защищающие их от непогоды и ночной прохлады. Каждый Полкан имеет врожденную примитивную магию – сделать прицел стрелы более верным, сократить расстояние перехода, заговорить зубы незадачливому купцу. Их жрецы владеют секретом управления погодой.

Сваржичи, по своей природе, ближе к людям, но из-за таких «мелочей» как отсутствие души и извращенные моральные ценности, считаются опаснее и ненавистнее любой нежити. Они великие мастера, кузнецы, строители, художники и торговцы. Сделанные их руками вещи продаются на вес драгоценного камня. Но в торговых операциях они принимают участие очень редко – мало кто может невозбранно пройти чрез их посты и заградительные полосы, но уж если пробрался – милости просим для торговли. Ранее Сваржичи занимали всю территорию Беловодья, воздвигали величественные города и крепости. Но сейчас, после вытеснения людьми в отроги Рипейских гор, предпочитают красоте практичность и крепость каменных строений. Однако, по сравнению с иными людскими городищами, эти оборонительные монстры покажутся дворцами императоров. Главенствует у Сваржичей «Совет Набольших», но так как «Набольшими» считают себя все поголовно, превращается он в некое подобие Поморянского Вече, только еще более шумного и непримиримого. Магией Сваржичи владеют лучше, чем кто-либо иной в Беловодье, и лишь жители Долины Волхвов превосходят их в умении плести рунную вязь.

Песиглавцы

Песиглавцы – бич Беловодья, его проклятье, его страх. Порождения Великого Черного Змея, Змиулана, они полностью преданы злу и способны сеять вокруг себя лишь смерть и разрушение. Их частые грабительские рейды и редкие (слава Богам!) нашествия уносят сотни человеческих жизней,

делают тысячи рабами, разрушают семьи и порождают бездну горя. Но есть в них и положительный момент – ни кто в Беловодья не забылся от сытой и благополучной жизни, все постоянно готовы дать отпор непрощенным гостям, руки крепко держат мечи и умеют ими владеть. Воинское искусство предков не только не забыто, но и вельми преумножено.

Особо почитаемые у Песиглавцев Боги:

Змиулан – главный злодей, повелитель Черных Туч.

Ниян (Кощей) – владыка Пекла.

Чернобог – бог всех жизненных злоключений и бед.

Мерот – бог смерти.

Переруг – бог раздора.

Морена – богиня дряхлости и смерти.

Карачун – бог скотьего падежа и смерти от мороза.

Хворст – покровитель болезней, немощей и старческих хворей.

Область проживания.

Черные предгорья. Знойная, почти безводная пустыня, где лишь песок да камень. И только редкие островки зелени иногда скрашивают этот безрадостный пейзаж. Именно сии места и стали домом для многочисленных, жестоких, коварных и диких племен Песиглавцев.

Роды огромны, насчитывают порядка 1,5-2 тысячи особей, но живут вдалеке друг от друга. Во-первых, это позволяет избежать лишней грызни за власть, а во-вторых, скудные ресурсы Предгорий просто не в состоянии поддержать слишком большое количество жизней.

Большинство родов – кочевые. Они часто меняют места стоянок, переходя по территории Предгорий в поисках лучших охотничьих угодий и водных источников, которые постоянно или пересыхают, или меняют свое русло. Однако имеется и несколько крупных, постоянных стойбищ. Расположены они, как правило, в непосредственной близости от воды – по течению реки Погань, да у нескольких, никогда не пересыхающих, горных речушек.

Городов, как таковых, Песиглавцы не строят, как и не строят крепостей, укреплений и иных оборонительных сооружений. Предпочитают обитать в шатрах и палатках – шатры для знати и крупных кланов, палатки для воинов одиночек. Их стоянки более напоминают свалки, груды мусора, отбросов, костей и тряпья, а не селение, где может обитать живое разумное существо. Единственное место, где поддерживается хоть какой-то порядок и чистота – капища их божеств и шатры шаманов – считается, что ни что житейское (мусор, к примеру, охотничьи трофеи) не должно нарушать уединения богов и их служителей.

Песиглавцы панически боятся моря, и ни когда не селятся ближе, чем в 15-50 верстах от его побережья. Однако они проводят регулярные береговые рейды и постоянно держат там дозорных – вдруг гостей принесет, на их поживу. И горе тому Поморянину, что по глупости своей, или нужде, пристанет к этому безлюдному и безжизненному клочку суши – Песиглавские дружины появятся в мгновение ока.

Экономика.

Песиглавцы с трудом разбираются в вопросах хозяйствования, а в торговле полные профаны. Для них вообще непонятна сама идея, что что-то можно изготовить и продать, или купить и потом продать. Все, что требуется для жизни – оружие, одежду, еду – они берут силой, во время своих грабительских рейдов.

В золоте, серебре, драгоценностях и предметах роскоши они так же не разбираются. Берут это только потому, что эти вещи ценны для людей. А ведь Песиглавцы так хотят на них походить. Обычно эти сокровища просто сбрасываются после рейда в одном, специально предназначенном для сих целей, шатре и служат символом военной удачи и доблести воинов рода. Пару раз были случаи, когда после карательных налетов Лесных Дружин, победителям доставались богатства, на которые можно было приобрести треть Беловодья.

В целях украшения драгоценности Песиглавцами не используются – считается, что лучшее украшение воина – кожа ягодиц врага, набитая на щит воина. Именно эта часть тела используется потому, что Песиглавцы считают ее местом, хранящим дух и храбрость солдата.

Повсеместно используется рабский труд. Те, кому не посчастливилось стать пленниками Песиглавцев, проходят тщательный отбор – пригодным для различных работ, мастеровитым да смекалестым оставляют жизнь. Тех же, кто ни на что не способен, или приносят в жертвы богам, или используют для смертных увеселительных боев.

Сами Песиглавцы в ремеслах ничего не понимают, но ценят того, кто является мастером своего дела. И не важно, будь ты хорошим кузнецом, что кует качественное оружие и бронь, или портнихой, что быстро и крепко пошьет одежду, или воином, что сможет передать свое искусство молодежи – тебя будут лучше кормить, тебе будет дарована относительная свобода перемещений, ты будешь иметь право на отдельное от остальных жилье. Одним словом займешь достаточно высокое положение. Для раба, конечно.

Как уже было сказано ранее, черные Предгорья бедны на ресурсы. И не только на еду и воду, но и на ископаемые. Единственное, что там можно встретить – одиночные залежи железной руда, да россыпи самородного золота. Но все в небольших количествах. Деревя тоже не много. Но вот чего действительно много – это Пьяной Ягоды! Это растение неприхотливо и растет повсеместно. Плоды его крупны и обладают неповторимым ароматом и пьянящей дурманящей силой. Сами Песиглавцы большие до нее любители, при случае объедаются безо всякой меры. Да и у остального населения Беловодья она в почете – если удастся ее достать, то готовится из нее великолепнейший напиток, составляющий на рынке конкуренцию лучшим медовухам.

Государственное устройство.

Принцип один – главенствует сильнейший! Лишь только тот песиглавец, что показал себя доблестным воином, мудрым полководцем, хитрым политиком (в их понимании) и любимцем богов, может претендовать на власть над всей Великой Стаей – именно так Песиглавцы сами себя именуют. Причем «любимец Богов» не слова – одновременно с титулом правителя их предводитель носит титул Верховного Шамана. Он является посредником между Стаей и Змиуланом, а так же богами Змиуланова круга. Посему и магические способности имеет весьма не заурядные.

Власть не передается по наследству – она завоевывается. Любой, кто считает себя достаточно сильным, может оспорить право на правление. Делается это путем поединка, одновременно и физического (на оружие) и магического. Выживает только один, он и становится Вождем Стаи. В данный момент этот пост занимает Ургкхаш, выделяющийся среди Песиглавцев незаурядным умом и физической силой. Он вышел победителем из полусотни схваток за место Вождя, однако все они пришлись на первые годы его карьеры. Теперь уже никто, хотя бы немного дорожающий жизнью, не осмеливается бросить ему вызов. Поговаривают, что Ургкхаш – самый могучий из вождей, со времен рождения Первого Песиглавца, и свой пост он оставит лишь со своей смертью.

Воля Вождя Великой Стаи – это воля Змиулана. Ей должны подчиняться все жители Черных Предгорий, от мала до велика. Человек, преступивший ее, карается смертью – его приносят в жертву Повелителю Черных Туч. Ежели таковое совершил Песиглавец – он становится «хатца», изгоем. Его изгоняют из Стаи, могут заставить драться на Смертном Поле как раба, любой может вызвать его на Судный Поединок – бой без оружия – проигравший в котором становится рабом другого.

Ниже по иерархической ступени стоят Вожди Малых Стай – отдельных родов, что разбросаны по Предгорьям. Они подчиняются лишь Вождю Великой Стаи, и избираются таким же способом – через поединок. Однако им совсем не обязательно так же быть шаманами – нередко на эти посты выдвигаются просто сильные, ловкие, умелые и дальновидные воины. Они Боги в своем роду, и их воля выполняется так же неукоснительно.

Еще ниже – Вожди Набега. Это те песиглавцы, что в поединке завоевали право главенствовать очередным грабительским рейдом. В подобных мероприятиях участие принимают лишь желающие. Вся же Стая лишь только в очень редких случаях становится «под копы» в полном составе – для защиты от карательных ударов Лесных Дружин. А набег – удел тех, кто решил восполнить свои запасы средств к существованию, кому нужен новый меч, рабы, кто решил сыскать славу в боях. Предводитель получает треть от всего награбленного, поэтому конкуренция велика. Только вот метод выбора «из сильнейших» имеет свои недостатки. Часто место предводителя занимает сильный, но не дальновидный песиглавец. Тогда отряд обречен – или в засаду угодит, или в ловушку, или пожадничает и не успеет убратъся восвояси до подхода дружин Лесичей.

Ниже Вождей Набега стоят рабы и колтоки, причем рабы имеют даже большее влияние и положение, чем эти, гиеноподобные родичи Песиглавцев. И не удивительно – раб ценность, имущество, что дает своему хозяину достаток, жизнь же колтока ни чего не стоит.

Колтоки, как и песиглавцы, порождения Змиулана, так сказать первый, пробный вариант его де-тищ. Они не отличаются ни умом, ни силой, ни магией, зато ужасно злопамятны и жестоки. Из своего униженного положения они научились извлекать выгоду – не смотря на пинки и тычки со стороны своих «младших братьев» они им верно служат, та как всегда сыты и защищены. Песиглавцы же колтоков открыто презирают, считая их никчемными бесполезными созданиями, но терпят их

присутствие в награду за служение. Нередко колтоков используют в качестве застрельщиков и передовых дружин, этакого пушечного мяса, кидая их отряды в самые кровавые и опасные места боя. И те не против, так как знают – за доблесть в бою и отвагу колток может получить статус «рагтгррр-ра» – колтока с правами песиглавца.

Законов у песиглавцев нет. Правосудие же творится на Судном Поединке, где две спорящие стороны могут разрешить все междоусобицы честным боем. Бой проходит без оружия, только с применением зубов и когтей. Проигравший отдает свое имущество победителю и поступает к нему в услужение на срок, который победитель и устанавливает. Однако только песиглавца – изгоя можно свободно вызвать на Судный Поединок. Если же обе стороны ни чем себя не запятнали, разрешение на бой должен дать Вождь Стаи – он рассматривает просьбу, и если причина ссоры на его взгляд действительно серьезна, дает свое благословление. Бои без его разрешения, тем паче с применением оружия, строго наказываются – провинившиеся в первый раз, должны отдать свое имущество Вождю, во второй – поступают к нему в услужение на год, в третий – становятся изгоями или умерщвляются.

Причиной для ссоры, а впоследствии и для поединка, может стать что угодно – косой взгляд, неправильный раздел добычи, не поделенное место в шатре, убийство любимого раба или колтока – песиглавцы весьма вспыльчивы и не премиримы по своей натуре. И именно из частоты поединков применение оружия в них было некогда запрещено – дабы не было значительного численности Стаи. Но бои со смертельным исходом все ж имеют место – особенно когда речь идет о главенствовании в Стае или вопросов чести.

Песиглавцы вообще большие любители всевозможных драк и схваток. Они даже придумали себе развлечение, этакий аналог человеческих гладиаторских боев. Драки там выдуться насмерть и с оружием. Обычно поединщиками выступают рабы и песиглавцы – изгои, хотя участие может принять любой член Стаи, для своего собственного удовольствия. Сам Вождь Великой Стаи, Ургкхаш, провел более трех десятков подобных схваток, из которых, судя по тому, что до сих пор жив, вышел победителем. Особо же захватывающее зрелище представляют из себя бои, когда против песиглавца – изгоя выпускают свору колтоков. Тогда, любой из них может излить свою обиду за поганую жизнь и постоянные унижения, растерзав отвергнутого Стаей.

Система налогообложения песиглавам не известна – каждый получает честно завоеванную долю военных трофеев и рабов и совсем не обязан ни с кем ей делиться, даже с Предводителем всех Песиглавец. Посему самому Вождю Великой Стаи приходится время от времени принимать участие в грабительских рейдах, дабы пополнить свои запасы. Правда, подобные рейды скорее наносят характер нашествий, а не набегов – под знамена Вождя становятся лучшие из лучших воинов и самые опытные шаманы (живущие, кстати, тоже за счет набегов). Тогда Песиглавцы проходят огнем мечом по всему Беловодью, и остановить их удастся очень большой кровью. К примеру, в 2019 году от Начала Исхода, их рати дошли аж до входа в Долину Волхвов, где на их пути встало 12 Ведунных Стражей – личная охрана Верховного Столпа Света Малого Ведуньего Круга. Стражи сложили свои головы, но и Песиглавцы понесли в том бою настолько огромные потери, что вынуждены были повернуть восвояси. Погиб даже Верховный Шаман, тогдашний Вождь Великой Стаи – имя его история умалчивает, так как оно считается покрытым позором.

Магия и почитание Богов.

Песиглавцы почитают всех богов Змиуланова Круга, но в особой чести у них, что вполне понятно, сам Змиулан, Повелитель Черных Туч. Принося им кровавые жертвы, они получают взамен великие силы и мощь, дающие им управление магией смерти, магией зла, магией разрушения.

В центре каждого становища можно найти каменную глыбу, бурую от впитавшейся крови. Обычно на ней высечен звериный оскал и пара глаз – символы Змиулана. Это есть его жертвенник, алтарь и кумир одновременно. В кочевых родах эта глыба не велика, так как должна быть транспортабельна, но вот в оседлых ее размеры могут быть исполинскими – нередко это просто часть скалы, несколько сглаженная и обработанная.

В качестве жертвы признается только теплая кровь – человека или любого иного живого существа. Своих родичей в жертвы песиглавцы не приносят ни когда. Как и колтоков. Они ведут свое родство непосредственно от Змиулана, а значит, являются его детьми. А будет ли угодна Отцу, кровь его Детей, даже принесенная в жертву, даже ради великого дела. Считается, что нет.

Кроме родового жертвенника имеются также восемь отдельных храмов – капищ, посвященных каждому Богу из Змиуланова круга и одно общее капище всего круга. Все они раскиданы по наиболее труднодоступным уголкам Предгорий. Тропы к ним являются тайными и укрываются магией –

лишь шаман может провести в это место караван песиглавцев, решивших принести жертвы своим Богам.

Шаманов у Песиглавцев мало, и основная причина того – слабые магические способности всего этого племени. Но небольшое количество служителей изрядно компенсируется той дикой природной мощью, что вливают Боги в своих последователей.

Именно по причине малочисленности своих магов Песиглавцы с давних времен всячески привлекают пришлых заклинателей да колдунов людского рода, что направили свои способности, по тем или иным причинам, на служение злу. Таковые пользуются почетом и уважением. Они неприкосновенны. Для них – все самое лучшее. И хотя в них никакого политического веса и влияния они не имеют, их услуги оплачиваются весьма щедро – из той части добычи, что составляют драгоценности и золото.

Города Песиглавцев.

Как уже было сказано ранее, городов это племя не строит. Однако имеется в самом глухом уголке Предгорий каменная крепостница, заложенная не так давно неким князем Василием. Князь сей выбился из ушкуйников, сколотил ватагу, да и подался в эти недоступные для иных правителей Беловодья места.

Можно сказать, что это была первая в истории сего мира попытка создания прочной централизованной власти и продуманного управленческого аппарата среди Песиглавцев. Однако она успешно провалилась – тот уклад, по которому Песиглавцы долгое время жили, оказался им все же более приемлемым, чем предлагаемые нововведения. Единственное чего смог добиться Василий, и надо сказать только с помощью ума своего да хитрости, это Вечного Ряда, по которому он и его шайка могут беспрепятственно ходить по территории Предгорий, да возможность заключения временных союзов для набегов на людские поселения.

Сами ж Песиглавцы и по сей день удивляются, как этому человечешке удалось такой ряд с ними заключить – они племя вольное, союзов не приемлют. Хитер, однако, попался. Но ряд – дело чести! А честью они дорожат!

С тех пор и стала эта крепостица вольным градом для татей, ушкуйников, преступников всякого рода, черных колдунов да служителей злобных культов.

Полканы

Полканы – суть зверолюди, помесь лошади и человека. Созданы они были Дажьбогом, который в подражание отцу своему сотворил живых существ себе во славу. Но сын отца не превзошел – полканы, как и сваржичи, души не имеют. Поначалу приставлены были полканы в помощь детям Сва-рога, у них служили как гонцы, ибо и груз могли нести немалый, и двигались ненамного медленнее быстрого всадника.

И все было хорошо, да после падения сваржического государства решили первые люди, что полканы слишком много знают об их делах, и попытались предать род их весь истреблению. Однако ничего путного из сей затеи не вышло. Вот только переселились полканы в другие земли, ныне Полкановым Урочищем именуемые, да приобрели изрядное недоверие к сваржичам, хоть ненавидеть своих бывших хозяев не стали.

После ухода начали полканы предлагать свои услуги людям, и очень быстро превратились в торговцев, ибо была у них врожденная способность связываться друг с другом на расстоянии и узнавать, таким образом, где какие товары имеют ход и куда их выгоднее везти.

Особо почитаемые у полканов Боги:

Из богов признают полканы лишь Дажьбога, отца их, да божеств его круга. Но ко всем иным верованиям относятся если не с уважением, то с терпением и пониманием уж точно. Единственное, чего полканы не приемлют вообще, так это служителей Змиуланова культа.

Область проживания:

Полканы обитают на крайнем севере Беловодья, в местности, именуемой Полканово урочище, между отрогами Рипейских и Волотовых гор. Местность эта представляет собой обширный лиственный лес, разреженный большими лугами. Государственности у полканов нет, и живут они большими патриархальными родами, во главе которых стоит старейшина, коему все остальные подчиняются в силу менее высокого своего положения в семье. Старейшине принадлежит вся власть над своим обширнейшим семейством, он выносит решения как судья, и любое его слово – закон.

Селятся полканы в обширных деревнях, состоящих из нескольких изб, обнесенных частоколом. Избы же эти представляют собой длинные дома со сквозным коридором, к которому примыкают клетки. Полканы не занимаются земледелием, но нанимают батраков, кои обеспечивают их всей необходимой едой. К скотоводству же полканы испытывают явное отвращение, ибо чувствуют свое родство с домашними животными.

Экономика:

Ремесла у полканов не слишком развиты, ибо этим делом занимаются либо купцы на отдыхе, либо те, кто показал себя неспособным по торговой части. И хотя среди полканов, как и других племен, есть искусные мастера, создающие оригинальные и хитрые приспособления, однако по большому счету полканы могут похвастаться и поставлять на продажу только музыкальные инструменты, особую дорожную снедь, что долго не портится в пути, луки да упряжь – справу для конников. Справа это, надо признать, пользуется немалой популярностью у степичей.

Что касается торговли, то в этой области полканам нет равных. В каждом городке в Беловодье, за исключением лесичских да псиглавских земель, есть полканово подворье, отстроенное их купцами сообща. Там они держат товары, а также малую казну, из которой выделяют займы как своим, так и людям. Благодаря своим способностям «дальнего разговора» полканы всегда знают, что куда следует везти, и даже без особой накрутки цен извлекают из этого огромные барыши. Доходы сии, кстати, по первому времени привлекали немало любителей пожить за чужой счет, и если в городах им быстро давали укорот, ибо не в интересах местных набольших было резать курицу, несущую такие большие подати, то на дорогах часто шалили разные разбойнички.

Но полканы смогли постоять за себя: пускай они и воины не из лучших, зато они могли покупать отряды опытных наемных ушкуйников, что достойно разбирались с татями. Поэтому теперь лишь совсем скорбный на голову либо заносчивый не в меру грабитель станет нападать на полканов торговый караван.

Государственное устройство:

Податей полканы, за отсутствием у себя государства, не платят. Иногда организуют они «сходы» для покупки либо постройки чего-нибудь, нужного им всем, да еще платят при постое на подворье за использование чужого имущества. Полканы пользуются всеми деньгами, что ходят в обращении по Беловодью.

Чародейство:

Чародеев своих у полканов нет, да и ведунов пришлых, в отличие от иных племен Беловодья, особо не привечают. Жрецы же их – должность скорее добровольная, избираемая по призванию, и отвечает за поклонение Дажьбогу и божествам его круга.

Однако каждый полкан владеет врожденным чародейством, которое не очень и сложно, но значительно упрощает кочевую жизнь этих путешественников и торговцев.

Города полканов:

Городов же полканы не имеют, предпочитая селиться в просторных шатрах-навесах, местами переходящими и в деревянные избы. Зачастую такие селения и ограды-то не имеют.

Сваржичи

Сваржичи были одними из первых, кто начал заселять Беловодье. Прекрасные творения Сварога, они поставили первые города на этой земле. Однако у сваржичей нет души, и вера их неискренна, поэтому Боги повернулись лицом к людям. А последние в жадности и зависти своей начали преследовать сваржичей, как диких зверей, так что ютятся они теперь в самых недоступных ущельях Рипейских гор. Внешне сваржичи во всем похожи на людей, однако чрезмерно красивы; отличить их также можно по глазам, светящимся в темноте. Одеваются же они в то, что каждый из них полагает удобным для себя, откуда проистекает их слава как первейших модников Беловодья и пословица «вырядился (вырядилась), как сваржич».

Особо почитаемые у сваржичей Боги:

После того как Боги сделали свой выбор в пользу людей, оставленные ими сваржичи, чувствуя себя обманутыми и обделенными, во многом отошли от прежних верований, лишь в их среде в Беловодье встречается такая редкость, как атеисты. Фактически прежнее распространение у сваржичей сохранили лишь культы Доли и Недоли – богинь-сестер, ткущих пряжу судьбы, да Знича – неу-гасимого Первоогня.

Именно пренебрежение Богов стало причиной тому, что часть сваржичей, предав своего творца, перешли под крыло Змиулана. События эти большинство историков Беловодья относят к 2570 – 2180 годам до Начала Исхода. Отступники отрекались от владыки Ирия и присягали на верность Повелителю Черных Туч. Сварог был в гневе, он приказал уничтожить отщепенцев, что сваржичи и попытались сделать, движимые частью страхом, частью – ущемленным чувством чести.

Но преступникам удалось уйти от возмездия. Они скрылись на самых неприступных вершинах Рипейских гор, в той части, что ближе всего примыкала к Черным Предгорьям, заселив вечно холодные ледовые склоны и пещеры. Впоследствии именно от этих сваржичей произошло племя Чуди Белоглазой, но это уже иная история.

Змиулан, окрыленный удачей (не каждый день удастся переманить на свою сторону детей Сварога), дал их чародеям непомерную мощь и всячески поддерживал первые годы. Но сваржичи-отступники так и не смогли полностью предать себя злу, а молитвы их Змиулану были так же пусты и бесполезны, как и Сварогу. Змиулан потешился со своим новым приобретением пару тройку сотен лет, а потом потерял к чудинам всякий интерес.

Область проживания:

Раньше сваржичи обитали по всему Беловодью, хотя избегали больших лесов, которые нагнетают на них тоску. Самые крупные и богатые города сваржичей находились на юго-востоке Беловодья – там, где ныне земли ведичей и ратичей, а также на острове Буян. Вообще, многие нынешние города Беловодья если и не состоят из построек сваржичей, то стоят на их фундаментах и снабжаются водой из древних акведуков.

Жилища свои они строили исключительно из камня, многоэтажные и со стеклянными окнами. У любого, даже самого маленького, поселения был свой водопровод и канализация, а кой-где в горах и центральное отопление от горячих источников. Не менее умело сваржичи строили и крепости – с несколькими кольцами стен и поперечными укреплениями, делящими кром на отдельные изолированные части. Древние и нынешние постройки сваржичей отличить легко – ныне они совсем перестали украшать свои жилища и крепости, считая это ненужной тратой времени и денег. Впрочем, даже не украшенные, их постройки выглядят во много раз прекраснее в своей завершенности, чем иные недолговечные людские творения. После того, как ушли сваржичи на север, они перестали воздвигать крупные города, и нынешние их поселения – это мощные крепости с жилыми помещениями, стоящие в уединенных местах.

В целом сваржичи очень культурный и образованный народ, однако после падения их царства, которое погубила скорее жадность и зависть со стороны людей, нежели воля Богов, в их среде распространились упаднические настроения и идеи, так что многие обитатели Беловодья ныне считают сваржичей очень богатыми и очень сильными хамами и извращенцами.

Следует отметить, что хотя сваржичи и сочетаются браком, но из-за их бездушной натуры это – не священный союз, как в остальных племенах, а, скорее, деловое и взаимовыгодное объединение ради рождения и воспитания детей. Свадьбы их длятся очень долго не потому, что у них традиция долгих празднеств, а потому, что заключающие брачный договор стороны долго не могут прийти к согласию относительно пунктов контракта.

Экономика:

Сваржичи достигли невероятных успехов в сельском хозяйстве. Используя чародейство, они могут собирать до трех урожаев в год, и горные крепости могут получать все им необходимое с небольших участков в ущельях. Сваржичи полностью обеспечивают себя продовольствием и совершенно не зависят от его притока извне.

Но наиболее пристальное внимание следует уделить сваржичским ремеслам. Они мастерят наиболее совершенные вещи в Беловодье, хотя совершенно не уделяют внимания украшению произведенного ими. Впрочем, и здесь сваржичи отличаются от остальных, в частности – пещерников. Если самострел пещерника – это просто совершенное по конструкции оружие, то сваржичский самострел совершенен во всех отношениях – он не только легко взводится и сильно стреляет, но и великолепно ложится в руки, и приятен для взгляда, хотя, как уже говорилось, не имеет украшений. И, что характерно, в отличие от пещернического оружия, эти украшения невозможно добавить самостоятельно, ибо они разрушают удивительное чувство гармонии в предмете.

Впрочем, коль скоро речь зашла об украшениях, сваржичи также мастерят и ювелирные изделия на заказ, с виду довольно простецкие, но, опять-таки, обладающие особой гармонией. Что касается торговли, то контакты сваржичей с окружающим миром довольно редки. Далеко не каждый торговец сможет пробраться через сваржичские заслоны к их горным укрышкам. Но если доберет-

ся – честь ему и хвала, и сваржичи с удовольствием займутся с ним торговлей, ибо полагают, что ни один человек либо полкан, затративший уйму сил и средств на поиски их жилищ, не станет говорить о своей находке конкурентам. И они не ошибаются в этом мнении – очень редко случалось, чтобы купец выдал источник своего благоденствия. Поэтому об активности торговли этой можно судить лишь по частоте появления необычного оружия и украшений на рынках.

Военное дело:

Армии у сваржичей ныне нет. Да, они превосходные воины, опережающие по умению даже ратичей, однако – одиночные. Из-за того, что каждый сваржич считает себя достаточно умным, чтобы руководить войсками, все их походы выливались в череду бесконечных свар по поводу очередности главенства над отрядом и многих других вопросов, которые иному человеку покажутся иногда совершенно незначительными и даже смехотворными. Поэтому большинство походов сваржичей заканчивалось одинаково – пусть и большой кровью, но людям удавалось разгромить их рати по частям. А так – сваржичи превосходно разбираются во всех воинских хитростях, недаром у любой уважающей себя ратичской братины найдется обширный набор древних сваржических трактатов по военному делу.

Из вооружения же сваржичи предпочитают длинные немного искривленные мечи, разного рода усиленные чародейством секиры, а также мощные дальнобойные луки и компактные самострелы, применяемые при городском бое либо в подземельях. Брони же сваржичи одевают самые разные, в зависимости от своих вкусов и вкусов мастера боя, у которого они обучались, хотя отдают предпочтение укороченным тегиялям и кольчугам с приклепанными пластинами, да пластинчатым наручам.

В целом простой человек очень редко когда может увидеть вооруженного сваржича (и остаться живым) вне Рипейских гор. Лишь изредка сквозь людские земли проскальзывают небольшие, численностью до 5-7 воинов, отряды сваржичей, идущих в неведомом направлении. Кроме того, изредка можно увидеть сваржича – охотника на нежить, либо, еще реже, сваржича – телохранителя у особенно богатого купца. Многие толстосумы и хотели бы заполучить в свои руки столь ценного слугу, да вот только уж слишком сваржичи неуживчивы и заносчивы, полагая себя пупом земли.

Государственное устройство:

Ныне государства у сваржичей нет. Связано это с уже упоминавшейся заносчивостью сваржичей. Поэтому даже во времена их полного владычества князь сваржичей, на которого они любят ныне ссылаться, был скорее лишь номинальной фигурой и совершенно не контролировал ситуацию.

Решали же все у сваржичей веча. Причем мало того, что каждый на собрании считал нужным высказать свое мнение, так еще решение должно было быть утверждено единогласно, поэтому в дни голосования сваржичи, заинтересованные в решении вопроса в свою пользу, закатывали грандиозные пиры, дабы привлечь на свою сторону голосующих. Впрочем, даже принятое на вече решение далеко не всегда исполнялось. Это было одной из причин поражения сваржичей в борьбе с человеческими племенами. Теперь же, после столь многих поражений, загнанные в резервации сваржичи несколько поумерили свою спесь, так что теперь на вечах решение принимается большинством голосов, и в крепостях даже избирают на двенадцать лет вождя, что имеет власть казнить любого, кто не выполнит решение веча. Правда, должность эта опасна: редкий вождь доживает до своего переизбрания, чаще же погибает от рук обиженных им завистников.

Каждый городок сваржичей выпускает свою монету, которая славится своим качеством чеканки и точностью весов, так что почти все племена Беловодья используют их как образцы. Налоги в разных городках сваржичей разные, однако, везде имущество убитых за непослушание конфискуется в казну, что рождает определенные злоупотребления.

Судебные дела решают веча, но по известным причинам сваржичи предпочитают решать дело судебным поединком. Впрочем, некоторые вожди запрещают поединки, хотя и не живут долго после этого.

Чародейство:

Все сваржичи практикуют чародейство, и у них, в общем-то, нет особой иерархии, поскольку у всех способности развиты примерно одинаково. Впрочем, все чародейство сваржичей имеет сугубо бытовое применение – помочь дом поставить, взрастить добрый урожай, залечить раны. Для войны у них есть разве что заклятья, накладываемые на оружие. Тем не менее, в отличие от других племен, чародейское искусство у сваржичей передается не изуточно в узком кругу, а через высокомудрые трактаты, по которым любой мало-мальски способный ученик способен выучить вершки кол-

довской науки, и довольно быстро. Успехи ведичей в колдовстве в не последнюю очередь связаны с тем, что они переняли сваржичскую систему обучения.

Религия же у сваржичей пришла в упадок, и все мало-мальски крупные новые храмы посвящены исключительно Доле, Недоле и Зничу.

Города сваржичей:

Все, что можно сказать о нынешних сваржичских городах – это то, что они существуют. Точное же местоположение их не известно никому, кроме посвященных да некоторых купцов.

Одиночная Нежить

К одиночкам относятся большинство существ, созданных в свое время Змиуланом, покровителем Черных Туч, главным Плохим Беловодья. Их отличительная черта – крайнее неприятие как к людям, так и к себе подобным. Все они ведут одиночный образ жизни, но если и объединяются, то только весьма не надолго и только в целях охоты. Объектами их нападений может оказаться любое иное существо – человек, зверь, птица, иная нежить, даже относящаяся к их виду. Большинство Одиночной нежити не блещет умственными способностями, но некоторые виды имеют довольно развитый ум и проявляют, порой, не малую хитрость. Некоторые существа имеют врожденные магические способности, однако, весьма примитивные, и не идущее далее 1 – 2-х заклятий средней силы. Одиночки – основная группа встречающейся в Беловодье нежити.

Духи.

Духи – особый вид Нежити, созданный Богами для надзора над своими владениями, этикие распорядители – урядники. Любое место может иметь своего духа – Дух Опушки, Дух Поля, Дух Дома (домовой), Дух Ручейка и т.д. и т.п. Все духи без исключения имеют магические способности, порой весьма серьезные. Получают они их от Богов при своем рождении. Живут долго, но не бессмертны. Не переносят иную Нежить и Духов, стараются напасть на них при всяком удобном случае. К людям относятся довольно мирно, но лишь до тех пор, пока человек соблюдает определенные правила приличия. Опытные чародеи могут на некоторое время зачаровать духа и заставить его выполнять свои поручения.

Двоедушники.

По своей сути это люди, но получившие от Бога Велеса, неведомо за какие заслуги, в придачу к своей человеческой душе, душу зверя. Эта особенность позволяет им оборачиваться в животных – душа какого зверя была дана человеку Велесом, в того он и оборачивается. Данный дар передается по наследству, не зависимо от того, мать или отец, или оба родителя являются двоедушниками. Переход души зверя в тело человека происходит при рождении ребенка. Живут двоедушники меньше чем обычные люди – обратная сторона дара Велеса, но зато физически их сильнее, выносливее и поражаются не всяким оружием.

Двоедушники живут среди простых людей, старательно оберегая тайну своего второго дара. Черных дел, в позволяющем большинстве, не творят, стараются придерживаться Сварогова закона. И не только из-за своей праведности – за отступление от него следует суровая и страшная кара. Тот двоедушник, что хоть раз использовал свою способность во зло другим, превращается в Вукудлака – человека в зверином обличье. Чтоб хоть как-то поддерживать свое «человеческое» существование, вукудлаки вынуждены творить довольно мерзкие обряды, с обязательным использованием человеческой крови. Тем самым они все более и более отдаляются от Ирия и погружаются во зло. Без обрядов же вукудлак в очень короткий срок теряет всю человеческую сущность, способность мыслить как человек, память. Одним словом полностью оборачивается в зверя, и на этот раз до своей смерти.

Навье городище

Вообще никому из жителей Беловодья не придет в голову сунуться без крайней нужды в Черные Предгорья. Хотя и нужда только в том и состоит, чтоб зарвавшихся псиглавцев охладить да попытаться кого-то из близких от полона вражьего избавить. Для всех это место значит Смерть. Смерть если не скорую, то мучительную, но все же неизбежную. Потому и относится народ ко всем рассказам о городе, в котором люду вольному раздолье, не более как к стариковским побасенкам да выдумкам голов лихих. Однако люди знающие, да тем паче темным делом промышляющие, мнение иное имеют.

Область проживания:

Когда возникла сия крепость, доподлинно не известно. Можно только сказать, что произошло сие событие где-то в году 4426-м. Однако то, что строительство ее проходило весьма споро, это точно – чуть ли не за пару месяцев возникла деревянная городьба в три человеческих роста, воздвигнуты были хоромы Князя, из ниоткуда появились избы простого люда. Что удивительно – большинство зданий строили из дерева, хотя строевого леса и в двух днях пути от крепостицы было не сыскать. Чудеса, одним словом. Поговаривают, что на работах даже псиглавцев видели – таскали бревна да где могли помогали строителям. Хотя многие и за выдумку чистой воды это считают – видано ли дело, чтоб псиглавцы – да сами работали?! Да еще у людей под началом. Но самое удивительное в этом граде – его хозяин, Князь Василий.

Откуда сей человек родом – неизвестно, как неизвестно и то, откуда слуга его, карлик Горыня, ростом человеку до пояса не доходящий, весь сгорбленный и кривой, ужасный ликом, но силы немерянной. Но вот что лихой люд уяснил точно – мудростью сей муж не обделен, да и чародей он могущественный.

Пришел Василий с малой ватагой татей да ушкуйников в Черный Предгорья лет за сто с лишним до строительства своего града – скрывался от погони ратичей, что решили положить конец его разбою в своих землях. Непонятно каким образом заключил он мир с псиглавцами, заставив их служить себе и своему делу. С того момента любой, кто имел при себе особый знак, мог путешествовать по Предгорьям, не опасаясь за собственную жизнь. Понятно, что знак тот получал не каждый – Князь все больше татей привечал, да колдунов, да жрецов Змиулана.

С тех пор пошла молва среди разбойничков, что имеется град, где отсидеться можно, раны зализать. Где законов нет, где сам себе хозяин. И надо-то, чтоб туда попасть, всего ничего – найти человека определенного, на верность Князю присягнуть, да знак получить. А там – пей, гуляй, веселись! Вольница! Так Вольницей эту крепость меж собой по началу и прозывали, но после того, как появилась ближняя княжья дружина, стала называться та крепость Навым Городищем.

Экономика:

Разбойный люд потому и прозвали разбойным, что грабежом живет. Все, что жители Навьего Городища имеют, силой взято или украдено. Каждый волен по-своему распоряжаться и действиями своими, и капиталом. Одно условие – пятую часть добычи на нужды града, десятую – самому Князю Василию. Кроме того, должен каждый службу Князю сослужить, одну в год. Но вот только служба та может и смертью закончиться – разные поручения князь дает. Но никто не ропшет, не прекословит – вмиг за воротами окажешься, да еще и без знака охранного.

Торговля в городе процветает, но товар весь краденый, своего ничего не производят, сельским хозяйством не занимаются. Если только чародеи что мастерят, но и то на свою потребу, не для продажи – за счет ремесла жить в Навьем Городище заторным считается. Только и есть из мастерового люда, что повара в корчмах. Если же Князь строить что задумает, так берет на время людей, что у псиглавцев в полоне томятся – там мастеров предостаточно.

Государственное устройство:

Слово Князя закон! Любой, преступивший его, изгоняется за пределы града, лишившись перед этим, охранного знака. Выбор у этого человека невелик – или погибнуть от голода в бесплодной пустыне Предгорий, либо умереть в схватке с псиглавцами, либо провести остаток жизни в их же полоне. Лишь единицы смогли самостоятельно пробраться в обитаемые земли, и девяти из десятка подобных героев Князь впоследствии возвращал и свое расположение, и право доступа в город. Иногда даже принимал в личную дружину, что строго следит за его установлениями и выполняет роль городской стражи. Потому не редки случаи, когда, только оказавшись за воротами, обреченный накладывал на себя руки – смерть менее страшна, чем ее ожидание.

Правосудие творится донельзя просто – спорщики должны заявить о своем разногласии начальнику патруля княжьей дружины и после его разрешения идти на центральную площадь, где правду ищут в поединке. Поножовщина и драки запрещены, наказание – изгнание за ворота городища обоих участников бесчинства или выжившего в них.

Обеспечивает порядок стража из княжьей дружины. В нее входят только самые опытные и умелые ушкуйники, заслужившие особое доверие князя. Вся дружина поделена на ватаги из пяти человек, главенствует в ватаге атаман. За каждой из ватаг закреплена определенная часть города или крепостной стены, надзор за которыми они и ведут. При этом ушкуйники так умело сливаются с толпой, что даже определить, что рядом кто-то из них, невозможно.

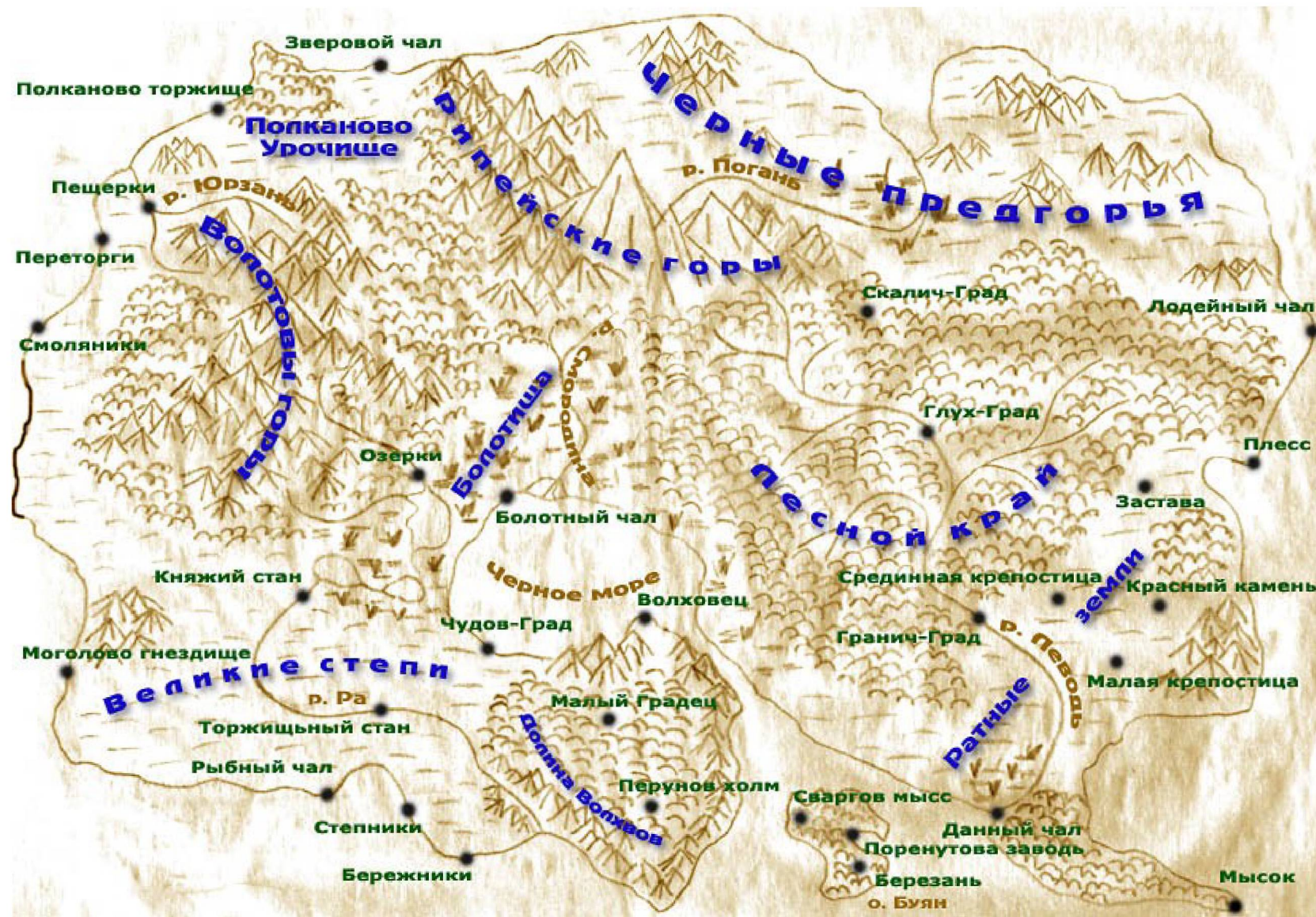
Так же изгнанием из града караются воровство, грабеж и убийство – в городе каждый должен чувствовать себя спокойно. А для промысла есть иные земли.

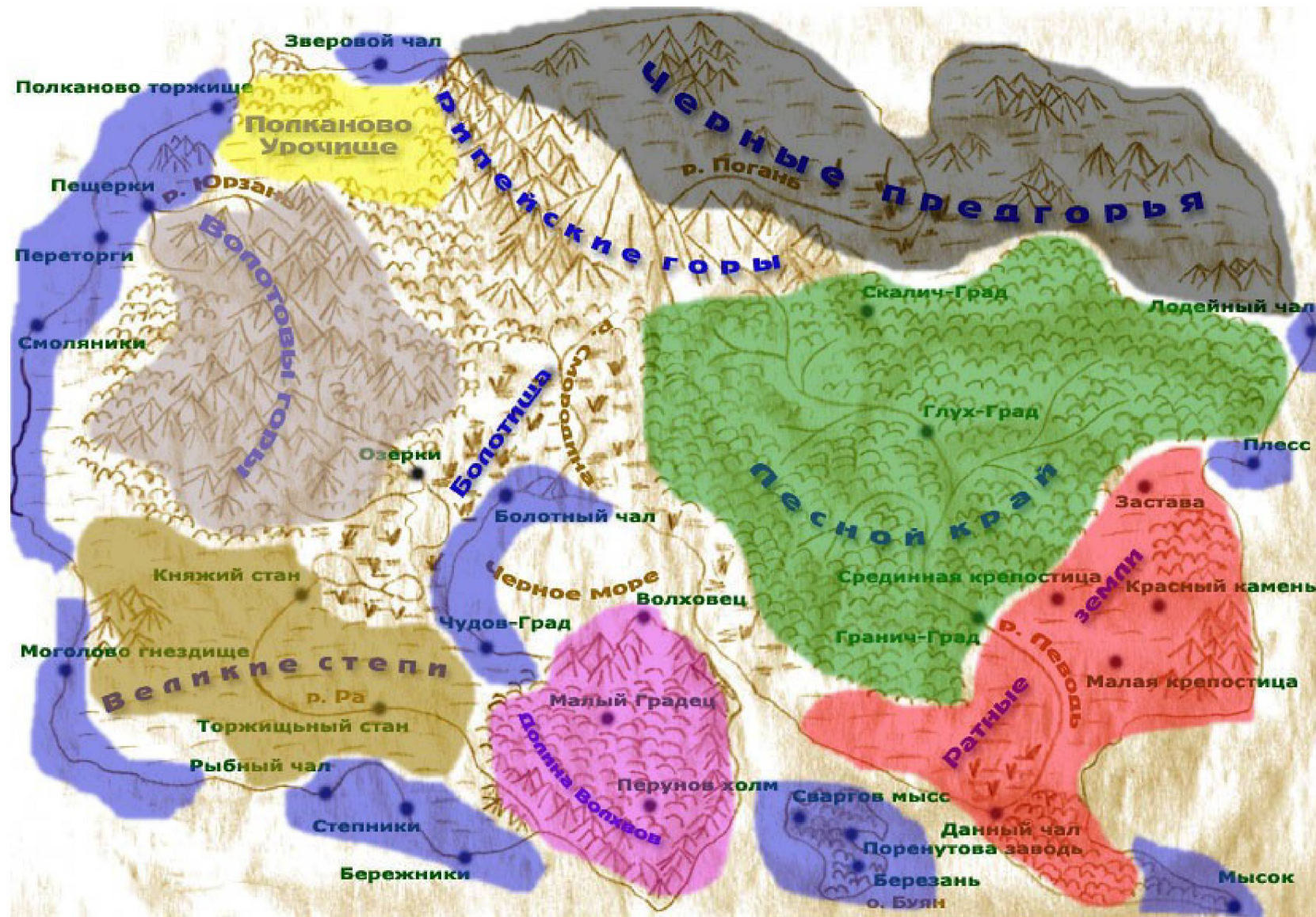
Чародейство:

Чародеев в Навьем Городище множество. Имеются и знахари, и колдуны и даже несколько ведунов–отступников. Все они, за очень редким исключением, сторонники культа Змиулана. Есть и жрецы этого темного Бога, но капища в самом граде отсутствуют – жрецы предпочитают приносить жертвы своему повелителю в тех же святилищах, что и псиглавцы. Там алтари настолько пропитаны кровью жертв, что любое ритуальное действие, даже самое неизощренное, приносит небывало мощный эффект.

Но самым главным и самым сильным чародеем Навьего Городища был и остается князь Василий, чьим умом, талантом и трудом воздвигнута сия крепость – рассадник зла, бед и человеческого горя.

МОНСТРЯТНИК Будет здесь





Желтый - Полканы
Коричневый - Степичи
Фиолетовый - Ведичи
Серый - Пещерники
Красный - Ратичи
Зеленый - Лесичи
Черный - Песиглавцы
Синий - Поморяне

«ГНИЛОЗЕМЬЕ»

Описание игрового мира для ролевой системы «Мир Великого Дракона»

© 2013 Авторы: Dragomir, nonsense, Fobos-11,

Редактор: Sveltha

Вступление

В этом документе вы найдете описание острова Гнилоземье, предназначенное для настольной ролевой игры по системе «Мир Великого Дракона» версии 3.1 и выше. Документ является частью более крупного проекта, но может быть использован и отдельно, в этом случае ведущему стоит изменить имена и названия на соответствующие его игровому миру. Этот текст рассчитан на прочтение только ведущими, игроки могут получить из него излишнюю информацию, которая испортит впечатление от предстоящей игры. В разделе «Приложения» вы найдете данные, связанные с игровой механикой, основная часть документа носит описательный характер. Ведущему следует помнить о том, что сведения, касающиеся острова, должны выдаваться игрокам постепенно, а некоторые моменты, возможно, останутся для них неизвестными. Удачной игры!

Остров Гнилоземье

*«Славное в своем роде местечко. Спокойное. Тихое. Пугающе тихое.
Как корабль, который еще не утонул, но крысы с него уже сбежали».*

Дневник капитана Галадриона Энниэля, первооткрывателя Гнилоземья

Поступить на обучение магии – это глупо. Выбрать факультет некромантии – это глупо вдвойне. Но мне удалось его окончить, хотя до последнего дня я сожалел о своем решении. Еще неделю после выпуска я продолжал сожалеть, но вчера мое мнение о собственной судьбе несколько изменилось. Да, верно, сегодня я пишу о вчерашних событиях, потому что сразу после пережитого я не смог взять перо в руки и просто свалился спать там, где увидел первую же лежанку.

Остров с говорящим названием Гнилоземье встретил меня сыростью и каким-то незнакомым запахом, который местные жители просто не чувствовали. Первое время я даже не мог вдохнуть полной грудью, потому что у меня моментально начинала кружиться голова от сладковато-противного аромата, витавшего повсюду. Услышав, что я дипломированный маг, прибывший на год бесплатной службы, чтобы окупить затраты на свое обучение, городской голова покачал, простите за такой каламбур, возможные мои читатели, головой. Он достал из маленького шкафчика два стакана и налил в них вино из кувшина, после чего вкрадчиво заговорил. Суть его слов сводилась к тому, что он готов дать мне денег и грамоту, чтобы я этот год прожил на соседних островах. Мол, больно молод я и то ли на сына, то ли на брата его внешне похожу. Что, учитывая тот факт, что я лъери, то есть эльф, звучало весьма странно. Когда я отказался от вина, подчеркнув, что спиртное не пью, он покачал головой еще раз и отпустил меня в гостиницу, где я временно остановился, пока для меня готовили комнату.

...Ночью меня подняли с кровати и, что-то объясняя на местном языке, который я пока не понимал, потащили за руку. К счастью, я успел прихватить с собой сумку, где у меня хранились некоторые полезные для чародея штучки. На улице бегали люди, везде горели факелы, раздавались крики. Запах стал просто нестерпимым, а вскоре обнаружилась и его причина. Толпа разномастной нежити медленно и с достоинством, присущем существам, которым уже некуда торопиться, вынесла ворота города и обшарила на пример наличия живой добычи пару ближайших к стене домов. Мой провожатый настойчиво потянул меня за рукав, но я с достоинством высвободился из его пальцев. Настаивать он не стал и быстро скрылся в ночи. Как я позднее узнал, здесь есть неписаное правило «если ты чужак, то ночью сам за себя», так что я удостоился очень большого внимания по местным меркам.

Сила некроманта в его хладнокровии. Окончательно убедившись, что люди и не думают организовывать сопротивление, я достал из сумки свой ритуальный кинжал, протер его полую ночной рубахи и, грозно сдвинув колпак на затылок, пошел к бушующему неживому морю. Мертвецы сразу обратили на меня внимание, ведь я единственный шел им навстречу. Прекратив на минуту стучать зубами от холода и страха, я властно произнес слова Подчинения, взмахнув кинжалом и перехватив поддержку краем разума. Повинуясь моей воле, три мертвеца вцепились в глотки своим недавним товарищам. Их быстро разорвали в клочья, но я повторил свой трюк и исполнял его до тех пор, пока ободрившаяся местная стража (да, она здесь все же была!) не изрубила последнего удерживаемого мной мертвяка на куски. После этого я сел на землю, и меня неприятнейшим образом вырвало от всего пережитого. Несмотря на это, горожане окружили

меня и принялись подбрасывать в воздух, выражая свой восторг. Я был усталым, но счастливым. Меня поставили на землю, и городской голова, плача от умиления, облобызал бедного мага в обе щеки. Он что-то говорил, сбиваясь на местный говор, но суть была в том, что если бы я сразу сказал, что знаю некромантию, меня осыпали бы золотом и обращались как с королем. Что ж, похоже «немошный и глупый» Эльдин Бледный нашел свое место.

...Когда люди хотят подчеркнуть, что некая местность опасна и может быть полна нежити, они говорят, что там мертвые поднимаются из могил. Добро пожаловать на Гнилоземье – остров, где мертвые и не ложатся в свои могилы. Я, Эльдин Бледный познакомлю вас с ним.

Гнилоземьем называют большой остров, окруженный архипелагом мелких тропических островков, посреди Сияющего моря. На севере острова поднимаются Изумрудные горы, поросшие непроходимым влажным лиственным лесом с редкими плато, и болотами, располагающиеся в низинах у подножья гор. На юге местность сменяется джунглями, отделенными от гор лишь узенькой полоской саванны.

Земли этого края очень плодородны, и только в Гнилоземье растет множество редких видов трав и фруктов, что привлекает сюда алхимиков, травников и садоводов. Но в то же время почва буквально пропитана всевозможной заразой. Воду нужно обязательно кипятить, блюда обильно сдабривают специями, которые, впрочем, также растут здесь в изобилии, а те, кто выходят за пределы городских стен, наносят на тело пахучую мазь и подводят глаза бальзамом из ядовитых цветов для защиты от многочисленных кровососущих насекомых и растений-паразитов.

Всего на острове два поселения: большой портовый город Элленор, выстроенный на древних руинах, и шахтерский поселок Фиртхасс, расположенный в горах. Иногда где-нибудь на болоте можно наткнуться на хижины отшельников, как правило, уже давно заброшенные и полусгнившие.

Край очень богат, но в то же время и чрезвычайно опасен. И дело тут не только в недружелюбной фауне и флоре. Когда первые колонисты-эльфы ступили на остров, многие из них удивлялись, осматривая древние руины портового города: кто же сам, по своей воле покинет сей чудный край? Однако не прошло и недели, как последующие события расставили все по местам. С тех пор было многое: археологические находки, свидетельствующие о том, что остров его прошлые владельцы оставили в панике; столкновения с ордами нежити; странные, необъяснимые события в горах, где, по легенде, истончаются границы между мирами. Но до сих пор жители острова лишь примерно понимают причины происходящего.

Главный бич острова – нежить. Болота с насыщенной ядовитыми минералами бьющей из подземных источников водой, словно «маринуют» трупы, не давая им разлагаться до конца. Но и с этой проблемой относительно легко справлялись городские стражники и первые поселенцы.

Крипты-штольни – ужасающее наследие древних властителей острова, оставленное потомкам. Чтобы уберечь трупы от болотистой почвы, древние жители Гнилоземья хоронили их в выработанных шахтах. Однако стремление сделать как лучше сыграло с ними дурную шутку, когда трупы начали оживать в новом, немертвом облиции. Да, когда-то мертвецы не вылезали из своих могил. Видимо, именно болотная чума, как здесь называют это явление, и была причиной бегства с острова его предыдущих хозяев. Теперь все иначе. Были случаи, когда ушедшие в джунгли герои возвращались в своем новом немертвом облиции обратно к городским стенам к ужасу тех, кто их знал.

Все перечисленные выше факты повлияли на культуру и оружейное дело гнилоземцев. Два экзотических вида оружия, коса-гизарма и «Железный луч», давно стали такой же особенностью Гнилоземья, как редкие фрукты и опасные джунгли.

Коса-гизарма представляет собой разновидность алебарды, произошедшую от обычного крестьянского орудия труда. Это оружие позволяет держать нежить на расстоянии. «Железным лучом» называют метательный штырь с круглым навершием массой около половины фунта, который куют или отливают из самого низкого качества железа. По сути являющийся метательной булавой, это вид оружия прост в изготовлении, доступен каждому, но требует некоторой сноровки.

Часто на оружие наносят «Лунный свет», особый алхимический состав, покрывающий металл тонким слоем серебра. Конечно, это не сравнится с настоящим серебряным оружием, но, как говорят старожилы, иногда даже безмозглая нежить, прежде чем продолжить свое неумолимое наступление, на мгновение замирает, заметив, как блестят в лунном свете клинки посеребренных гизарм.

Гнилоземье экспортирует редкий высококачественный уголь, который добывают в Изумрудных горах, ему нет цены в кузнечных мастерских. Немаловажную часть экспорта составляют экзотические фрукты, специи, травы и, в особенности, редкие снадобья и лекарства. Что же до импорта, то каждый гнилоземец охотно купит хорошее, высококачественное оружие и доспех, если у него, конечно, хватит на это денег. Также в ходу алхимические реагенты, особенно те, из которых изготавливают эликсиры, помогающие выживать на негостеприимном острове. Но осо-

бым спросом пользуются товары с материка: ткани, вино и даже древесина тех деревьев, что не растут на тропическом острове.

Сегодня ровно 12 лет с того самого дня, как я впервые высадился на этот проклятый остров. Я люблю и ненавижу его, но называю домом. Где тот юнец, что с дрожащими коленями оставил нападение мертвецов на город? Его больше нет, Гнилоземье убило его, но любая смерть порождает в конечном итоге новую жизнь. Вместо него родился я – с темными кругами под глазами от особой мази, десятком шрамов, заскорузлыми ладонями от воинских упражнений и серебряным кинжалом, который никогда не находится от меня дальше, чем в ярде. На континенте некроманта, забывшего свой ритуальный кинжал, называют рассеянным, на Гнилоземье его зовут мертвым.

Я нахожусь в своей хижине посреди джунглей, уже не первый год изучая причины столь странного поведения нежити. Мой трюк с натравливанием одних мертвецов на других все еще работает, но они стали умнее, это несомненно. Если раньше нежить нападала плотной толпой, что позволяло мне бросать одну шеренгу в атаку на другую, то теперь она двигается враспыленную, пытается окружать и даже использовать подручные предметы в качестве оружия. Мое мастерство выросло, и я легко удерживаю под контролем шесть мертвецов, но не все обладают моим талантом, за все время мне удалось найти и хоть как-то обучить только двоих некромантов, которые теперь сопровождают шахтеров.

Мертвые становятся сильнее – и это факт. В последнее время мне все чаще приходится браться за верную саблю, привезенную с континента. В одной руке сабля, в другой кинжал – только так можно выстоять в одиночку. Даже маг должен владеть воинским мастерством, иначе долго ему не протянуть. Впрочем, сейчас я чувствую себя в относительной безопасности, поскольку окружил свой дом волшебным кругом, который подает мне сигнал, если его пересекает посторонний. Преступность на Гнилоземье практически отсутствует, несмотря на деньги, которые здесь крутятся. Причина тому проста – внешний неживой враг заставляет держаться вместе, ведь никогда не знаешь, кому завтра придется доверять прикрывать твою спину. Удалившись от города, я могу спокойно изучать магические потоки, пронизывающие остров.

За это время мне удалось обнаружить ряд свойств местной нежити, усложняющей борьбу с ней. Итак, на Гнилоземье в основном можно столкнуться с тремя типами оживших мертвецов: скелеты, собственно мертвецы и хиши. На описании последнего вида необходимо остановиться подробнее. Это проворные мертвяки, похожие на сгорбленного человека с удлиненными руками и вытянутой пастью. Нельзя назвать этих тварей уникальными для Гнилоземья, их описание встречалось и ранее, но древние захоронения просто кишат ими. Некоторые спят спокойно, многие не спят вовсе. Ранее считалось, что хиша – результат неудачного эксперимента магов-некромантов, но столь огромное количество их на Гнилоземье позволяет сделать вывод, что это трупы его первых хозяев. Предположительно, это обезьяноподобная раса, жившая на острове в течение многих и многих столетий, о чем свидетельствует множество хиш в древних выработанных штольнях, использованных в качестве коллективных склепов. Это опасный противник – ловкий, хитрый, быстрый и сильный. К счастью, они лезут на поверхность не особо рьяно. Все сказанное выше позволяет сделать вывод о том, что обычные мертвецы – это трупы колонистов, проблема лишь в том, что количество трупов не соответствует количеству умерших за те двести лет, что остров считается колонией.

Вся нежить словно бы усилена чужой волей, о чем будет сказано далее. Ее кости намного крепче обычного (*гнилоземская нежить имеет значение брони на 2 больше*). Она способна действовать относительно осмысленно, используя простейшие маневры и перестроения, не попадаясь в такие примитивные ловушки, как неприкрытые ямы у себя на пути. Мертвецы и скелеты научились сражаться палками, камнями и даже настоящим оружием, которое они могут подбирать с павших противников. Вся магия, включая и «Алхимию», действует на местную нежить с половинным шансом (*сопротивление магии 10*), единственное исключение – «Школа некромантии», против которой у мертвых нет сопротивления. Разрубленная на несколько частей нежить продолжает шевелиться, хотя и утрачивает все свои особые свойства и не представляет серьезной опасности. Только разрубленная на куски нежить может быть сожжена либо навсегда упокоена умением жрецов «Экзорцизм» (*как существо первого уровня*). В иных случаях «Экзорцизм» всего лишь оглушает мертвецов на 2 хода. Как видите, нежить Гнилоземья крайне опасный противник.

Судя по древним записям, первые жители острова поклонялись низшему божеству Хишахану. Скорее всего, это имя звучало иначе, поскольку ныне неизвестно ни одного живого существа, которое разговаривало бы на гнилоземском языке. В обычаях первых жителей не было, на первый взгляд, ничего странного и предвещательного. Гнилоземцы поминали Хишахана по любому поводу, но, что важнее, каждая из смертей на острове была посвящена ему. Умирал ли старик в своей постели, воин в бою – оба шептали: «Прими, Хишахан, мою чистую душу!»

Со временем, когда древнее общество гнилоземцев открыло для себя торговлю и, соответственно, воровство и иные преступления, возникло первое подобие государства, которое могло

казнить и миловать. На континенте в это время происходило, впрочем, то же самое. Но, в отличие от континента, на Гнилоземье каждый преступник, приговоренный к казни, тоже ритуально отдавал душу Хишахану. Подобная традиция сохранилась и позднее, когда островитяне строили свои великолепные города. Причем, это была именно традиция, присказка, так относились к ней жители острова. Но они не были знакомы с некромантией, поэтому все последующие события проистекают от данного ритуала. После военного похода на один из соседних островов была совершена торжественная казнь более трехсот пленных, по окончании которой все убитые восстали в виде нежити и набросились на своих палачей. В тот день множество мертвых пробуждались ото сна и, направляемые волей новорожденного божества Хишахана, шли мстить живым лишь за то, что они живы. Неизвестно, уцелели ли какие-нибудь гнилоземцы в тот день и, если уцелели, то куда они переселились. Но, поскольку на континенте хиши изредка встречаются, можно предположить, что некоторые островитяне сумели избежать участи своих собратьев.

Мой друг и помощник Ранар намного лучше разбирается в вопросах религии, он из тарлингов, у них религиозному воспитанию уделяется много внимания. Обследовав развалины храмового комплекса и выслушав то, что мне удалось найти в хрониках, он сделал вывод, что Хишахан не существовал до того, как ему стали приносить невольные жертвы, посвящая каждую смерть. На стенах храмов часто встречаются изображения отпечатка звериной лапы, похожей на лапу гигантского медведя, возможно, это священный символ Хишахана. Темная сила не может быть доброй, но, как уже было сказано, смерть часто порождает новую жизнь. Вот так появилось это злобное низшее божество, на один ранг ниже Перворожденных, оно соотносится со сферой смерти, но могущество его связано только с Гнилоземьем. Оно имеет безраздельную власть над телами умерших на этом острове, поэтому нежить становится все сильнее, но, к счастью, не до конца осознает себя.

У местных есть поверье, что где-то в горах скрыта дверь в иные миры. Может, это лишь легенда, а может, ключ к уничтожению Хишахана. Пока не удалось установить это точно. Остановить Хишахана, пока он не вошел в полную силу – моя обязанность, которую я сам возложил на себя. Как только будет ясно, что можно сделать, я сам поведу людей в Изумрудные горы.

Колонисты Гнилоземья проживают лишь в двух поселениях: крупном городе Элленоре и небольшом шахтерском поселке Фиртхассе. Но первые хозяева острова в свое время отвоевали у деревьев весьма обширные территории, которые были застроены каменными городами с неповторимой архитектурой, внушающей трепет и почтение. Камень, судя по всему, добывался в Изумрудных горах, а затем доставлялся к месту строительства на специальных кораблях.

Несмотря на то, что остров был заново заселен более двухсот лет назад, нельзя сказать, что он исследован хотя бы на четверть. За то время, пока Гнилоземье было лишено разумных обитателей, деревья успели вернуться на свои исконные территории, поглотив многие древние постройки. Поэтому точно неизвестно, сколько полуразрушенных городов и древних храмов скрывает в своем чреве буйная лесная чаща. Кроме старателей остров также привлекает искателей сокровищ и артефактов древней цивилизации, уничтоженной собственным божеством.

Благодаря им был открыт храмовый комплекс, который, по словам Ранара, являет собой ни что иное, как главный храм Хишахана. Это грандиозное сооружение, раскинувшееся на территории, какую на континенте занимают некоторые города, поэтому храм все еще таит в себе множество тайн, медленно, но верно раскрываемых Ранаром и его помощниками. Определенно, в этом комплексе проводились ежедневные богослужения, и именно здесь свершилось то самое жертвоприношение военнопленных, повлекшее за собой гибель целого народа. Это стало известным благодаря исследованиям Ранара, его попыткам прочтения и толкования священных книг, если это слово вообще применимо к каменным плитам, покрытым письменами.

Одна из зал храма представляет собой нечто вроде места для грядущего воплощения Хишахана, либо же для инициации его жрецов. Все ее стены, пол и потолок есть ни что иное, как священная книга, в которой описано все, связанное с культом темного божества. Время не пощадило казалось бы прочный камень, поэтому расшифровка надписей идет медленно. Пол, стены и потолок разделены на квадратные участки около ярда в длину и ширину, промежутки между плитами заполнены чем-то вроде застывшего песка. Каждая из таких плит содержит в себе отдельную историю религиозного характера, но порядок прочтения их пока неясен. Возможно, именно в них кроется ответ на все вопросы, касающиеся истории и культуры Гнилоземья. Лишь одна из плит полностью отдала свои тайны исследователям, нам удалось расшифровать ее содержание: «Одной лишь капли безумства может хватить на то, чтобы растворить тонкую грань вселенной разума, впуслав в нее яд непознанного. Всего лишь одна капля подтачивает хрупкую реальность, рвется наружу, и нет пути назад, когда она проделывает первое отверстие. Самые мудрые из нас поняли это, весь наш культ был призван сохранить хрупкое равновесие, закрыть, остановить, ограничить продвижение неведомого. Сотни, тысячи добровольных жертв, хитрые ритуалы и изощренные жертвоприношения – вот неустанно вносимая жрецами плата за то, чтобы остановить первую каплю безумия. Спасти души, переправить их через грань, расплатившись телами в нежизни – вот наша цель.

Но безумие заразно, оно таится и ждет своего часа. О, оно умеет ждать, оно вечно, и даже в одной капле искрится отражение той бездны, что с немислимой силой давит со всех сторон на тонкую скорлупу реальности. Кровь, отчаяние, злоба, боль – подобно лекарю, вырезающему за-разу из обреченного тела, культ выкорчевывал безумие из обреченного мира, но оно умеет ждать. Оно плывет, спит, таится, пока не встретит обращенный на себя взгляд, и тут же хрупкая оболочка привычного изменяется, выгибаясь под ударами с той стороны, которые сминают ничтожные создания, поддавшиеся этому глубинному ужасу. Их жалкие попытки придать пронизывающему все их существо страху форму и произнести его имя лишь приоткрыли брешь, туда, где между смертью и жизнью нет разницы, и они так же недолговечны как след зверя на мутной воде.

Они посмели желать Его, посмели дать своему безумию волю. И теперь Оно проникло внутрь, лишь Его капля, лишь малая капля невообразимой бесконечности. Они молили, и их зов был услышан, они стонали, и их безумие стонало вместе с ними, бездна коснулась их слепых обращенных в нее глаз — эта капля оказалась пропитана смертью и ненавистью. Глупцы, они даже не могут помыслить себе весь масштаб того, кого они смеют с придыханием именовать Хишаханом, не могут почувствовать насколько он велик и частью чего он является, не могут представить, насколько могущественно то зло, что вызревает в той капле бездны, в тех измерениях боли, что скрываются за кроваво-красным хребтом гор.

Оно плывет, спит, черный комок смерти, злобы и ненависти, чьи очертания с трудом различимы посреди циклопического круговорота вкрадчиво стелящегося мертвенного тумана. Вдох – жизнь, выдох – смерть, никому не уйти из западни страха и не выбраться из пропасти безумия».

Кроме того, Ранар обнаружил плиту, на которой записаны видения одного из жрецов, повествующие о будущем конце Гнилоземья. Ее полная расшифровка еще впереди: «... из его ставшего сухим от бесконечного потока боли тела, прикованного к алтарю медными оковами, продетыми сквозь ребра ... вдавливает ему в кожу еще одну кривую серебряную иглу, повторяя свой вопрос ... сменяет свою полностью растерзанную жертву, занимая ее место на пропитавшемся кровью алтаре ... сначала в течение часа удаляются глаза, потом ... в который раз повторяется вопрос ... темп нарастает ... послушники счищают с алтаря, помогая вопрошающему занять освободившееся место ... задает свой вопрос...

... и, наконец, жертва начинает говорить, ее голос громогласен и неестественно совершен, словно с нами говорит сама уходящая из тела по капле жизнь ... когда он говорит эти тягучие слова, то они словно становятся видимыми ...

... армия мертвецов спускается с гор, от поступи которых расходится струящийся туман ... сочащиеся черной кровью и распространяющие тошнотворный запах истинной смерти ... крики магов, повелевавших мертвыми, ощутивших невыразимую сжигающую изнутри невыразимую боль и сходящих с ума один за другим, вырезая собственными ритуальными кинжалами свои агонизирующие сердца, бьющиеся в унисон абсолютной тьме ... пожирающий плоть с громким чавканьем ... и, обращая взор к небу, успевает заметить заслонившую небеса черную четырехрукую фигуру, вокруг которой клубятся потоки мертвенного тумана и, не успев закричать от ужаса, захлебывается в собственной крови, став добычей неживой стаи ...

... его голос становится все громче ... накатывает усталость и сон ... возможно ли противиться этому зову? Я бесконечно счастлив, что мои пальцы рассыпаются в пыль ...»

Успеем ли мы предотвратить то, что увидел пожертвовавший собой жрец? Не знаю, но мы приложим к этому все возможные усилия.

Помимо Элленора первым поселенцам удалось отыскать руины второго города, который, тем не менее, не был восстановлен и повторно заселен. Причиной тому является удаленность от моря, что затрудняет поставки с континента и оборону в случае нападений нежити, которые случаются регулярно. Излишним будет подчеркивать, что город, названный Старым, пользуется повышенным вниманием со стороны авантюристов, прибывших на Гнилоземье в поисках сокровищ.

Главной достопримечательностью Старого города, вне всяких сомнений, считается статуя на центральной площади, изображающее неизвестное существо. Каменное изваяние высотой в четыре роста эльфа ужасает и восхищает одновременно. Четырехрукий колосс, сжимающий в своих ладонях булаву с навершием в виде вытянутого черепа, кривой меч с волнистым лезвием; нечто, похожее на серп и широкий топор, напоминающий орудие дровосека. Можно предположить, что эти предметы символизируют наиболее важные аспекты жизни древних гнилоземцев. Булава часто олицетворяет светскую и духовную власть. Меч, очевидно, символизирует воинское искусство. Серп, если, конечно, это не что-то иное, можно принять за орудие труда крестьянина. И, наконец, топор есть символ победы над диким лесом. Быть может, у островитян общество разделялось на четыре сословия, каждое из которых считалось «рукой Хишахана», если скульптура изображает действительно его. Но, как бы там ни было, перечисленные предметы в больших количествах встречаются по всему острову. Мощные ноги статуи изображены

одетыми в просторные штаны, поддерживаемые поясом. Обнаженный торс похож на человеческий, но присутствует совершенно иной набор мускулов, поэтому мышечный рельеф заметно отличается от такового у современных разумных рас. Голова статуи, к сожалению, была отбита и до сих пор не найдена. На постаменте, расположенном под скульптурой, можно увидеть отпечаток лапы неизвестного зверя, похожего на медведя – символ религии Хишахана. Статуя не содержит в себе никакой магии, но находиться рядом с ней по неясным причинам неприятно, только тот, чья *Воля 5 и выше*, может выдержать более четверти часа.

Архитектура древнего Гнилоземья по-своему уникальна. Создается впечатление, что строители не особенно жаловали прямые линии, отдавая предпочтение дугам различного радиуса. Лачуги бедных горожан выглядят подобно округлому шатру, выложенному из камня. Великолепные храмы и дворцы тоже имеют фундамент круглой формы. Город, если бы можно было отойти достаточно далеко, и деревья не мешали обзору, напомнил бы колоссальное здание, по виду повторяющее любой из домов. На окраинах города расположены низкие домишки бедняков, но чем ближе к центру, тем выше и величественнее становятся строения. Улицы тоже не прямые, их можно определить как гигантского радиуса окружности, имеющие своим центром площадь со статуей. Впрочем, небольшие переулки имеют вид прямых, разделяющих при пересечении с улицами город на кварталы.

Подобных принципов придерживались древние архитекторы и для внутренней планировки домов, дворцов и храмов. Чтобы оказаться в центре, например, главного храма Хишахана, необходимо идти по коридору в виде спирали, который в течение часа ведет паломника к сердцу святилища. Возможно, существуют тайные переходы, которые позволяют сократить это расстояние, но пока ни один не был обнаружен. Каждое строение имеет подвал, в случае дома это небольшой погреб, и огромные катакомбы, куда мало кто решается спускаться, если речь идет о дворце. Поскольку остров плохо исследован, неизвестно с каким реликтом ушедшей эпохи может столкнуться отчаянный путешественник: от заброшенных храмов до остатков погибшей расы, ждущей своего часа.

Остров Гнилоземье считается колонией эльфов Серебристых лесов. Первооткрывателями новых земель были эльфы из народа тельери, которые более двухсот лет назад высадились с корабля «Лесная дева» на побережье Гнилоземья. На руинах древнего порта был основан новый город, получивший название Элленор в честь скончавшегося от тяжелой болезни родного брата капитана корабля Энниэля. Первое время после колонизации нежить почти не проявляла себя, хотя поселенцы, привыкшие слушать лес, уже тогда чувствовали надвигающуюся бурю.

Открытие богатых угольных месторождений и тот факт, что растения, из которых можно получить экзотические пряности, распространены повсеместно, вызвали приток новых поселенцев. К тому времени нежить уже регулярно атаковала Элленор и только что основанный шахтерский поселок Фиртхасс, но ничто не могло остановить купцов, старателей, алхимиков и авантюристов, жаждущих легкой наживы. Эльфы же с опаской отнеслись к немертвой угрозе, что существенно уменьшило число желающих осваивать новые земли. Поэтому, несмотря на то, что колония считается принадлежащей эльфийской короне, самих льери на острове не более 10% от численности общего населения. Гномы и люди – наиболее распространенные расы на Гнилоземье, более 80%. На долю остальных рас приходится оставшиеся 10%. Общая численность населения, включая заезжих купцов и авантюристов, достигает 35000 душ. Сложные условия заставляют держаться вместе, поэтому гнилоземцы не особенно обращают внимание на расу и внешность, гораздо важнее такие качества как смелость, воинское мастерство и таланты в горном и кузнечном деле, алхимии и строительстве.

В Элленоре проживает большая часть населения. Поскольку он стоит на развалинах более старого города, его улицы носят сходную с древней архитектуру, хотя дома и выполнены в континентальном стиле. Единственно, что отличает здания Элленора от сходных построек в ином месте – все они представляют собой маленькие крепости, это справедливо и для Фиртхасса, который издаലെка можно было бы принять за замок крупного феодала. Крепкие высокие стены с бойницами, ров, мост – но это не замок, это то, что местные называют «село».

Колония исправно платит налог углем и пряностями. По сути, только налог в пользу Вечного Короля говорит о том, что Гнилоземье является колонией, а не отдельным островным государством. Элленор возглавляется мэром, отвечающим за сбор налогов, которые будут отправлены на континент и использованы для развития города, он же выступает в роли судьи в тех редких случаях, когда это требуется. Кроме мэра в Элленоре власть представлена наместником, прибывающим с континента сроком на пять лет, который следит за исполнением законов и тем, чтобы налоги регулярно отправлялись в Серебристые леса. Этот эльфийский чиновник имеет право отменять распоряжения мэра, но на деле крайне редко к нему прибегает. Глава местной купеческой гильдии следит за уровнем цен на местном рынке и призывает к порядку торговцев, которые иногда пытаются взвинтить цены на продовольствие и другие товары, необходимые для выживания колонистов. Начальник стражи лично нанимает кандидатов в отряд «Дикие

косы», которые охраняют город изнутри и патрулируют снаружи, а также сопровождают шахтеров.

Религия играет важную роль в жизни гнилоземцев. Причем не с точки зрения философии и особенного мировоззрения, а с точки зрения практической ценности храмов и жрецов. В центре Элленора расположен крупный храм, посвященный главным божествам эльфов – Арелии и Эолану. По традиции это здание сложено из деревянных бревен, причем при его постройке не было использовано ни одного гвоздя. Второй по значимости и размеру храм посвящен Темному Жнецу Ирдаллу – истинному владыке смерти и душ тех, чьи тела сейчас лишь марионетки в призрачных руках Хишахана. Эта монументальная каменная постройка расположилась недалеко от городских ворот. Жители Элленора верят, что храм охраняет их покой, хотя иногда даже его силы недостаточно для того, чтобы остановить орду немертвых врагов. И, наконец, третий храм, построенный в форме небольшой часовни, посвящен остальным богам, в нем нет священнослужителей, поэтому прихожане вынуждены молиться каждый на свой лад. Жрецы всех храмов заняты более использованием больных и отпеванием мертвых, нежели проповедями и чтением богоугодных книг.

Обряд отпевания и похорон на Гнилоземье по причинам, говорить о которых не требуется, заметно отличается от аналогичных обрядов на континенте. Любое разумное существо, умершее на острове естественной или насильственной смертью, восстает в виде ожившего мертвеца в течение 4 суток после кончины. В том случае, если оно было отпето священником, шанс превращения в нежить остается только при провале последним чека Молитвы/20. Фактически, на острове существует два похоронных обряда, каждый из которых связан с достатком покойника или его родственников. Близкие богатого горожанина, который умер несколько часов назад, обычно нанимают корабль, уходящий с телом в море, где они могут проститься с покойным по своему обычаю. Затем тело заворачивают в белую ткань, обматывают тяжелой цепью и сбрасывают в воду, которая становится его могилой. Островитяне, не имеющие средств на подобную церемонию или по каким-либо причинам не желающие ее оплачивать, прибегают к помощи жрецов Ирдалла. Новопреставленного, прочитав над ним заупокойные молитвы, относят в мертвецкую, которая находится в подвале храма. В течение четырех суток он находится в небольшом помещении, напоминающем одиночную камеру тюрьмы. Если покойник все же превращается в ожившего мертвеца, храмовые воины убивают его тело второй смертью, стараясь не слишком обезобразить несчастного. После этого жрецы могут применить умение «Экзорцизм», чтобы навечно упокоить останки. Затем тело или его части выдаются для погребения скорбящим родственникам.

Приложения

Бестиарий

Основными противниками героев Гнилоземья будет являться разнообразная нежить. В сравнении с нежитью, описанной в основных правилах, гнилоземская имеет ряд бонусов: +2 к броне всех частей тела; сопротивляемость всей магии 10, кроме некромантии; +1 к Интеллекту; умение «Экзорцизм» оглушает на 2 хода вместо изгнания; уровень считается выше на 2.

Здоровье: нежить имеет полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не может быть оглушена, ослеплена, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела, удар по критическим хитам заменяется на удар по обычным.

Оружие: нежить не может быть ранена оружием с уроном типа «Колющие», включая серебряные (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: все из «Школы сознания», «Каменное проклятие», «Парализация».

Достоинства: вся нежить видит в темноте.

Недостатки: нежить определяется заклинаниями «Обнаружение зла», «Обнаружение нежити», безголовый и призрак также определяются «Обнаружением духов», получают вред от святой воды и освященных предметов. Нежить получает +2 ущерба серебряным оружием.

Лич

Уровень	15+	Типы атак	
Интеллект	11	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	2
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	3	Дальность	0
Броня	8	Ущерб	к8
Опыт	25	Тип ушерба	туп.

Мертвые жрецы Хишахана, которых изредка можно встретить в заброшенных городах и храмах. Доступны все заклания, которыми владел при жизни, а также «Школа некромантии» без компонентов, как магу со значением соответствующего умения, равного 20.

Мертвец

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	4
Хиты	22	ШКУ	3
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	0
Броня	2	Ущерб	к3
Опыт	2	Тип ушерба	спец.

Умершие на Гнилоземье в течение к4 суток после кончины становятся марионетками, подчиняющимися злой воле Хишахана. Мертвецы не отличаются сообразительностью, но способны избегать самых примитивных ловушек.

При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход.

Скелет

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	3	Атака	11
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	2	Дальность	0
Броня	6	Ущерб	к6
Опыт	2	Тип ушерба	кол.

Скелеты – это останки первых колонистов Гнилоземья, которые до сих бродят по проклятому острову, нападая на ненавистных живых.

Тысяча-Рук

Уровень	20	Типы атак	
Интеллект	3	Костяной меч	
Восприятие	6	Атака	25
ПД	8	ПД атаки	5
Хиты	250	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	3	Дальность	2
Броня	12	Ущерб	2к12
Опыт	750	Тип ущерба	руб.

Неживая легенда Гнилоземья. По острову в разных формах ходит рассказ о том, что однажды еще шевелящиеся останки порубленной нежити, которые традиционно сбрасываются в яму для последующего сожжения, спросились, образовав новую мерзкую сущность. Тысяча-Рук выглядит как огромный червь, тело которого состоит из человеческих останков разной степени сохранности. Это существо внушает сверхъестественный ужас всем, кто его видит.

Занимает 15 клеток, цепочкой. Каждая из клеток содержит по две руки, вооруженные костяными мечами, которые могут атаковать в любую сторону, не получая штрафа за одновременную атаку. Мечи являются частью руки и не могут быть выбиты.

Утопленник

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	6	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	0
Броня	2	Ущерб	к4
Опыт	6	Тип ущерба	спец.

Утонувшие в болотах Гнилоземья нередко превращаются в этот особый вид нежити. Утопленник совершенно безмозгл, но его гложет дикая ненависть к живым, избежавшим его участи.

При критическом ударе, вместо события, утопленник крепко захватывает свою жертву и начинает утягивать за собой в болото. Чтобы высвободиться из его хватки, необходимо потратить 3 ПД и провести чек C/12.

Хиша

Уровень	8	Типы атак					
Интеллект	3	Пасть		Рука		Боль	
Восприятие	5	Атака	18	Атака	12	Атака	-
ПД	6	ПД атаки	4	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	35	ШКУ	5	ШКУ	2	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	2	ШКП	3	ШКП	-
Защита	4	Дальность	0	Дальность	1	Дальность	5
Броня	6	Ущерб	к10	Ущерб	к6	Ущерб	-
Опыт	6	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	-

Эти злобные существа получили свое имя за жуткие звуки «хи-ша-а-а-а», которые они издают, когда видят ненавистных живых. Хиши похожи на сгорбленного человека с длинными руками, вооруженными кривыми когтями, которыми они пользуются не особо умело. Зато вытянутая пасть с двумя рядами острых зубов способна внушить уважение даже бывалым воинам. Хиши являются оживленными темным божеством Хишаханом первыми жителями Гнилоземья – ныне сгинувшей во тьме веков расой. Кость этих чудовищ куда крепче человеческой и легко срывается.

Использует заклинание «Боль» как маг с умением «Школа некромантии», равным 5, без всяких компонентов и не получая штраф 1 ПД за применение. Имеет 2 дополнительных ПД в раунд на перемещение. Восстанавливает 1 хит в раунд.

Гигантский комар

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Хобот	
Восприятие	8	Атака	12

ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	8	ШКУ	0
Критические хиты	7	ШКП	0
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	кб
Опыт	1	Тип ущерба	спец.

Гигантские комары водятся в джунглях Гнилоземья, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, высисывая незащищенные участки. После удачного укуса комар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но защита падает до 0.

Леопард

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	3	Пасть		Лапа	
Восприятие	8	Атака	20	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	10	ШКУ	9
Критические хиты	15	ШКП	1	ШКП	1
Защита	5	Дальность	0	Дальность	0
Броня	1	Ущерб	к10	Ущерб	к8
Опыт	3	Тип ущерба	кол.	Тип ущерба	реж.

Пятнистая дикая кошка джунглей Гнилоземья, предпочитающая нападать из засады.

Отлично прячутся – жертва должна пройти чек В/12 со штрафом –4, если хочет заметить прячущегося леопарда. Леопард обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Хищное дерево

Уровень	6	Типы атак	
Интеллект	1	Ветви	
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	2
Критические хиты	15	ШКП	2
Защита	0	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	2к4
Опыт	1	Тип ущерба	туп.

Хищное дерево, повсеместно произрастающее в джунглях Гнилоземья, похоже на вяз, но его можно узнать по особенно пышной траве у корней. Дерево применяет против проходящих мимо существ заклинание «Живые оковы» и атакует их ударами нижних ветвей, удобряя таким образом почву.

Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерба убирает заклинание.

Сюжетные зацепки

Сюжетные зацепки, перечисленные ниже, могут использоваться ведущим как все вместе, что позволит сыграть длинную кампанию, так и по отдельности, на его усмотрение. Стоит обратить внимание на то, что начало списка предназначено для героев низкого уровня, а конец – для высокого, вплоть до максимального.

- Герои помогают оборонять поселения от наступающей нежити;
- Герои сопровождают караван, перевозящий важный груз;
- Вместе с шахтерами герои спускаются в штольни в качестве охраны;
- Герои отправляются в джунгли на разведку для предупреждения следующего нападения нежити на поселения;
- Герои исследуют джунгли в поисках еще неоткрытых городов;
- Герои, открывшие один из древних городов, обследуют его на предмет уцелевших реликвий;
- Герои сталкиваются с личами – мертвыми жрецами темного бога;
- Герои проводят опыты с целью найти эффективный метод борьбы с нежитью;
- Герои делают попытку зачистить одну из штолен либо спуститься в подземелья древнего города;
- Герои сталкиваются с выжившими древними гнилоземцами, впавшими в безумие;
- Герои отслеживают и уничтожают Тысячу-Рук;

- Армия под командованием героев делает попытку очистить остров от нежити;
- Герои обнаруживают дверь между мирами в Изумрудных горах, ведущую в логово Хишахана;
- Герои делают попытку изгнать темное божество, поскольку оно не может быть уничтожено силами смертных.

Предметы и вооружение

На острове герои будут сталкиваться с некоторыми предметами и вооружением, которое не описано в стандартных правилах.

Гизарма. Это оружие произошло от обычной крестьянской косы, лезвие которой переставлено таким образом, чтобы было удобно наносить рубящие удары. Позднее гизармы снабдили шипом под основным лезвием для точных уколов. По характеристикам гизарма соответствует алебарде из стандартных правил.

«Железный луч». Литая булава, в основном используемая для метания. Характеристики соответствуют топорiku с тем исключением, что «железный луч» наносит тупые удары.

«Лунный свет». Алхимическое зелье, придающее оружию свойства серебряного на десять ударов после нанесения. Для самостоятельного приготовления необходимо значение умения «Алхимия» 10, в качестве компонента используется серебро.

«Взгляд-в-Бездну». Специальная мазь, используемая для подведения глаз, защищающая их от укусов насекомых. Сейчас в этом качестве используется новый очищенный состав, который не имеет побочных эффектов. Старая мазь при длительном применении была способна вызвать галлюцинации. Местные жители по привычке продолжают называть новую мазь «взглядом-в-Бездну». Для самостоятельного приготовления необходимо значение умения «Алхимия» 5, в качестве компонента используется сбор ядовитых цветов.

Древнее оружие. На острове можно найти, кроме прочего, четыре древних вида оружия: булаву, меч, серп и топор. Все они находятся в плохом состоянии и сбалансированы таким образом, что их бесполезно использовать в бою, но эти предметы пользуются большим спросом у коллекционеров с континента.

Важные персонажи

Эльдин Бледный, эльф, маг. Молодой эльф-некромант, прибывший на Гнилоземье 12 лет назад и решивший остаться здесь на всю жизнь. Он ведет исследования, которые в перспективе могут очистить остров от нежити. Зелья «Лунный свет» и новый состав «Взгляд-в-Бездну» открыты именно им. Эльдин высокий бледный брюнет, за изяществом телосложения которого угадывается мастерство не только мага, но и опытного бойца.

Ранар, тарлинг, воин. В прошлом – инструктор по бою холодным оружием, обучавший прибывающий на остров отряды новичков выживанию в джунглях. После знакомства с Эльдином нашел себя как исследователя культуры и религии древних гнилоземцев. Ранар среднего роста мужчина, с бритой по обычаю тарлингов головой, немного заикается.

Ирланс Альеон, эльф, чиновник. Наместник короны Серебристых лесов, занимает эту должность около полугода, поэтому не особенно разбирается в местных делах. Назначен наместником в качестве наказания, уличенный в супружеской измене принцессе одного из знатных домов. Предпочитает проводить время в своем особняке, ухаживая за садом своего предшественника. Имеет тягу к человеческим женщинам, впрочем, не выходя за рамки приличий. Ирланс обладает внешностью героя-любовника – высокий голубоглазый блондин с узкой талией и крепкими плечами – за которой скрывается пылкий ум дипломата.

Джозеф Смит, человек, мэр Элленора. Городской голова, сидящий на своей должности уже более двадцати лет, один из немногих гнилоземцев, рожденных на острове. Поэтому Смит отлично разбирается во всех местных делах и заботится о жителях родного города, что, впрочем, не мешает ему тихонько подворовывать. Мэр пользуется уважением островитян, считающих его «своим». Дородный пожилой мужчина с окладистой бородой, на лице шрам от когтей хиши – мэром начал с работы шахтером. Любит хорошо поесть и выпить вина, смакуя вкус.

Эрлик Бордсон, гном, купец. Глава купеческой гильдии Гнилоземья, умелый делец, никогда не упускающий свою выгоду. Был одним из первых гномов, кто прибыл на остров, почуяв крупные возможности получить крупные барыши. Эрлик следит за уровнем цен на Гнилоземье и регулярно плавает на континент для заключения торговых сделок. Он все еще крепок, несмотря на прожитые годы, но волосы и борода его совершенно седые. Эрлик известный коллекционер древних предметов.

Терлин Бордсон, гном, начальник стражи. Младший брат Эрлика, прибыл на остров четырнадцать лет назад и почти сразу же был рекомендован купцом на должность командира отряда «Дикие косы». Может быть, взятки, возможно, харизма Эрлика помогли Терлину получить эту почетную должность. Он выглядит словно скульптура, высеченная из гранита, грубое телосло-

жение и черты лица выдают в нем опытного воина. Несмотря на то, что традиционным оружием гнилоземцев считается гизарма, Элрик предпочитает меч-бастард, которым мастерски владеет.

Гимли Кирка, гном, старший в Фиртхассе. Гимли по прозвищу Кирка официально не занимает никакой важной должности, но, благодаря своему мастерству в угледобывающем деле и таланту организатора, он считается головой шахтерского поселка. При посторонних Гимли весел и остроумен, но близкие знают его как задумчивого и немного угрюмого гнома. Кирка постоянно в работе, раздает распоряжения, что-то подписывает и пересчитывает. Он несколько неопрятен, его русые волосы и борода часто в пыли. Гимли по неизвестным причинам недолюбливает братьев Бордсонов.

Алкур Энниэль, эльф, начальник порта. Внук легендарного первооткрывателя Гнилоземья Галадриона Энниэля, коренной островитянин. Как и его знаменитый дед имеет тягу к морю. В настоящее время управляет всеми портовыми делами, в молодости нередко ходил под парусами на континент в составе купеческих караванов. Сходство Алкура с дедом поразительно – те же зеленые глаза, короткие черные волосы, высокий рост и любовь к стрельбе из лука по мишени.

Мать Элоиза, эльф, настоятель храма Арелии и Эолана. Юная эльфийка, возглавившая храм по той причине, что не нашлось больше ни одного кандидата, пожелавшего заменить предыдущего настоятеля. Рыжеволосая Элоиза не обладает выдающейся внешностью, зато она умна, образована и отличается редким состраданием. Свободное время она предпочитает проводить в молитвах и за чтением книг.

Отец Кролф, эльф, настоятель храма Ирдалла. Мрачный эльф, потерявший в бою руку, переосмыслил все свое существование и, рассудив, что Темный Жрец сохранил ему жизнь ради великой цели, сменил имя и принял сан. Кролф редко выходит из храма, поэтому его кожа бледнее, чем у многих гнилоземцев, его лицо часто искажено от боли – отрубленная конечность словно все еще доставляет сильное беспокойство. Правая рука эльфа оканчивается чуть ниже локтевого сгиба, левая часто сжимает ритуальную булаву, с которой он периодически упражняется.

Краткий словарь

Ниже представлен небольшой глоссарий, содержащий местные выражения, который поможет игрокам вжиться в роль.

- Большой эльф – наместник;
- Вылечить – упокоить нежить;
- Генерал – начальник стражи;
- Главный – мэр Элленора;
- Город – Элленор;
- Дерево – хищное дерево;
- Дружки, наши – нежить современных рас;
- Звонить к обедне – бить в набат, поднимая тревогу;
- Камни – уголь;
- Континент – Вайстон;
- Контрабанда – предметы с континента;
- Коса – гизарма или же любое холодное оружие;
- Крепость – руины древнего города;
- Лазарет – мертвецкая в подвалах храма;
- Лекарь – жрец;
- Лесок – джунгли;
- Мошка – гигантский комар;
- Мясо – мертвецы;
- Отправиться к Жнецу, полечиться, полежать в лазарете – умереть;
- Пальчики – останки порубленной нежити;
- Погремушки – скелеты;
- Подвал – катакомбы;
- Разложить костер – сжечь останки нежити;
- Седой – глава купеческой гильдии;
- Село – Фиртхасс;
- Серебрянка – зелье «Лунный свет»;
- Сержанты – нежить, владеющая оружием;
- Смертники – отряд «Дикие косы»;
- Студент – новичок на острове;
- Танцор – нежить, попавшая в ловушку и имеющая возможность только яростно перебирать конечностями;

- Труповоз – корабль, вывозящий мертвых для похорон в море;
- Тугодум – мертвец, оживший только на четвертые сутки после смерти;
- Тушь – мазь «Взгляд-в-Бездну»;
- Хозяева – хиши;
- Честный – мертвец, оживший в первые сутки после смерти;
- Шаман – некромант;
- Яма – шахта, штольня.

РУКОВОДСТВО МАГА

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

© Fobos-11 2015

Введение

Это небольшое дополнение поможет создать героя, владеющего магическими силами, лучше представить его возможности и расширить их список. Ведущему следует внимательно ознакомиться с дополнительными правилами и заранее решить, какие из них он будет использовать в своем игровом мире, а какие – нет. Все правила, приведенные ниже, расширяют возможности магов, что в некоторых случаях может привести к смещению игрового баланса в их сторону. Ведущему стоит побеспокоиться о том, чтобы герои других классов не чувствовали себя бесполезными.

Выбор образа для героя-мага

В жанре фэнтези персонажи, обладающие магическими силами, встречаются намного чаще, чем в любом другом. При этом роль, которую они играют, может значительно различаться от персонажа к персонажу. Мудрый советчик, злобный захватчик королевского трона, маг-теоретик – все это персонажи, обладающие волшебной силой. Не все из традиционных образов подходят для создания в соответствии с ними героев. В самом деле, вряд ли игрок захочет управлять волшебником, который последние тридцать лет не покидал своего кабинета, занятый разработкой нового заклинания. Поэтому можно условно выделить несколько образов для героев-магов, которые традиционно подходят для приключений.

Дипломированный маг. Ученик волшебника или же маг, окончивший соответствующее учебное заведение. Достаточно давно он открыл в себе талант к магии, после чего долго и упорно обучался ее использованию под надзором мудрых наставников. Часто он владеет всеми умениями из группы «Магические», что подчеркивает широкий профиль и образованность.

Маг-самоучка. Герой, который не хотел или не имел возможности развивать свои особые способности с чужой помощью. Его талант является врожденным, он совершенствуется исключительно опытным путем. Чтобы подчеркнуть, что этот герой отличается от «академических» магов, можно не выбирать для него такие умения как «Школа волшебства» и «Школа метамгии», которые представляют собой «общеобразовательную» и «высшую» магию.

Боевой маг. Чародей, применяющий свое искусство на поле боя. Причем, это может быть как герой, полагающийся в основном на заклинания, тогда важным для него будет умение «Школа разрушения», так и герой, предпочитающий обычное оружие, но усиливающий свои удары магией, в чем ему помогает «Школа изменения».

Источники волшебной силы

Для того чтобы производить заклинания в стесненных условиях и меньше утомляться, маги используют разнообразные источники волшебной силы.

Магическая энергия. Применение некоторых заклинаний настолько утомительно, что временно снижает характеристики героя. Дополнительная характеристика *энергия* равняется Воля/2. Когда маг применяет заклинание, имеющее стоимость, он может использовать энергию, чтобы избежать снижения характеристик. Пункты стоимости заклинания вычитаются из значения энергии. В том случае, когда пунктов энергии меньше, чем указано в стоимости заклинания, характеристика снижается на разность стоимости и энергии. Магическая энергия восстанавливается по одному пункту в день при условии не менее чем восьмичасового отдыха.

Внутренние силы. Такие компоненты заклинания как слова и жесты при острой необходимости маг может опустить. Для этого он задействует внутренние ресурсы своего организма, изменяя «на лету» формулу заклинания. Чтобы применить заклинание без одного из этих компонентов, необходимо пройти сложный чек Вл/12, если же герою требуется опустить оба компонента, то следует использовать половинный чек Вл/20. В случае успеха чека заклинание срабатывает так, как указано в его описании, при этом маг получает 1 пункт усталости. При провале чека герой все равно получает 1 пункт усталости, но заклинание не срабатывает.

Кровь мага. Магия крови – последний резерв героя, который может заменить ему любой из компонентов заклинания. Применение собственной жизненной силы необязательно сопровождается кровопотерей в буквальном смысле, но причиняет серьезные повреждения герою. Использование магии крови наносит ущерб критическим хитам. В случае замены слов или жестов

в заклинании герой получает ущерб в размере 1 критического хита за каждый из этих компонентов. При замене материального компонента герой получает ущерб, равный половине значения умения, указанного в требованиях для применения заклинания. Например, заклинание «Камнепад» для своего применения требует значения умения «Школа разрушения» 20. Герой, желающий использовать магию крови для этого заклинания, заменяет ей все компоненты, при этом он получает ущерб критическим хитам, равный $20/2 + 1 + 1 = 12$.

Талисман. Герой может создать, реже купить, получить в подарок или найти особый магический предмет, называемый *талисманом*. Талисман поддерживает одно из заклинаний, которое произнес герой, тем самым, позволяя ему сосредоточиться на других действиях. Поддержка может быть прервана только в одном из следующих случаев: герой отдал талисману мысленный приказ прекратить поддержку; талисман был разрушен; герой убит или находится без сознания; талисман удален от героя дальше, чем на количество ярдов, равное его Воле. Талисман может иметь форму любого предмета и осуществлять за героя слабую или среднюю поддержку. В первом случае стоимость талисмана будет равна цене самого предмета плюс 2000 серебряных монет, во втором – добавочная стоимость равняется 3000 серебряных монет.

Способы усиления магических способностей

Для усиления своих способностей магами было придумано несколько эффективных способов, которые позволяют производить заклинания так, будто значения магических умений значительно выше, чем на самом деле.

«Кольцо» магов. Для объединения своих сил и сотворения поистине мощных заклинаний маги могут собираться в *кольцо*. Один из магов, как правило, самый сильный и опытный, называется *ведущим*, все остальные являются *ведомыми*. Маги необязательно должны держаться за руки и образовывать правильный круг, достаточно находиться на расстоянии не более ярда от своих соседей. Ведущий маг управляет всей силой, которую концентрируют ведомые. При этом уровень и значение соответствующего магического умения считаются равными сумме соответственно уровней и значений умений всех магов кольца. Поддержку осуществляет ведущий маг, он же произносит необходимые слова, делает пассы и использует материальные компоненты. На все время сотворения и поддержки заклинания считается, что ведомые маги находятся в состоянии сильной поддержки. Если любой из магов по каким-то причинам прерывает поддержку, заклинание прекращает свое действие.

Ритуал. Для того чтобы усилить одно из своих заклинаний, герой может провести особый ритуал, включающий в себя вычерчивание магических фигур и составление хитроумных формул. При сотворении выбранного заклинания значение соответствующего магического умения будет считаться выше на столько пунктов, сколько часов маг потратил на ритуал, при этом величина бонуса не может быть выше уровня мага. После окончания ритуала заклинание «зависает» в астрале, аналогично действию заклинания «Запасение», также герой получает 1 пункт усталости.

Места силы. При сотворении заклинаний определенной школы в соответствующих ей местах их действие усиливается. Такие места называются *местами силы*. Каждое из них имеет особую ауру, значение которой прибавляется в качестве модификатора к соответствующему магическому умению. Значения модификаторов могут лежать в диапазоне от 1 до 5, ведущий самостоятельно определяет эту величину для каждого из мест силы, исходя из истории и географии игрового мира. Соответствие местности умениям представлено в таблице ниже.

Места силы

Местность	Школа магии
Кладбище, склеп	Некромантия
Горы	Сознание
Крупный водоем или его побережье	Изменение
Вулкан	Разрушение
Лес, степь	Природа

Редкие магические особенности

Иногда можно встретить мага, который применяет свои способности непривычным образом, часто это связано с тем источником, откуда он их черпает. Если игрок хочет создать себе подобного героя, он должен выбрать на старте одну из приведенных ниже особенностей. При этом он не может выбирать более одной особенности, но все еще может выбрать дополнительно одну из тех, что приведены в таблице «13. Особенности».

Маг хаоса. Герой черпает силу в бесконечном Хаосе, поэтому никогда заранее не может предсказать результат своих заклинаний. При сотворении любого заклинания необходимо сделать бросок к4, который определит дополнительный эффект из приведенных в таблице ниже.

Магия хаоса

Число на кубике	Эффект
1	Заклинание сработало в соответствии с описанием
2	Заклинание не сработало
3	Заклинание производит двойной эффект, то есть, все числовые значения, указанные в его описании, увеличиваются вдвое
4	Заклинание сработало в соответствии с описанием, но маг получил ущерб в 1 критический хит

Маг рун. Герой при сотворении заклинаний использует рунные формулы. Со временем руны были вытеснены магическими пассами, но еще можно найти чародеев, которые верны древней системе. Вместо традиционных жестов в компоненте заклинания герой чертит в воздухе руны. Производство заклинаний требует вдвое больше времени, но меньшей точности движений, поэтому только каждые 2 единицы брони дают штраф 1 к магическим умениям, что отражено в таблице «Штрафы брони».

Штрафы брони

Умение	Половинный штраф
Школа метамагии	+
Школа волшебства	+
Школа изменения	+
Школа некромантии	+
Школа природы	+
Школа сознания	+
Школа разрушения	+

Маг духов. Маг обращается к потусторонним силам: демонам, феям, духам и прочим странным и опасным существам – при сотворении заклинаний тех двух школ, которые он выбрал в качестве специализации, считается, что соответствующие умения и уровень героя выше на 5 пунктов. Подобные контакты опасны и непредсказуемы, поэтому перед тем, как произвести любое заклинание из тех школ, в которых герой специализируется, нужно бросить чек на Волю, при провале которого потустороннее существо получает контроль над телом мага на количество раундов, равное его уровню. Существо может быть изгнано с помощью умения «Экзорцизм». Сложность чека и уровень существа в зависимости от требований к заклинанию указана в таблице ниже.

Магия духов

Требования к умению для заклинания	Сложность чека на Волю	Уровень существа, которое может захватить тело мага
1-5	к8	1
6-10	к10	2
11-15	к12	3
16-20	к20	4

Версия 3.2

РУССКАЯ СИСТЕМА РОЛЕВЫХ ИГР «МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

© Godmaker, Atrill, Брашнап, Fobos-11 2015

ПРАВИЛА ИГРЫ. ТАБЛИЦЫ

1. Последствия ущерба

Область ущерба	Раны перевязаны	Раны не перевязаны
Хиты	+ 3д хитов в день	– 1 хит в час
Критические хиты	+ 1 кр. хит в день	– 1 хит в раунд – 1 кр. хит в день

2. Критические удары

Вид оружия	Результат броска	Событие
<i>Колоющие</i>	1 – 10	Удар, проникающий через броню
	11 – 17	Повреждение критическим хитам
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, потеря 1 Здоровья
<i>Режущие</i>	1 – 15	Повреждение критическим хитам
	16 – 17	Удар, проникающий через броню
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
<i>Рубящие</i>	1 – 5	Падение
	6 – 15	Повреждение критическим хитам
	16 – 17	Удар, проникающий через броню
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, сквозь броню
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, отрубание*
<i>Тупые</i>	1 – 5	Падение
	6 – 15	Удар, проникающий через броню
	16 – 17	Повреждение критическим хитам
	18 – 19	Повреждение критическим хитам, оглушение на 1 ход
	20	Повреждение критическим хитам, сквозь броню, оглушение на 2 хода

* В случае атаки по конечности или голове.

3. Критические промахи

Результат броска	Событие
1 – 5	Падение
6 – 10	Уронил оружие (если нет оружия, то ранение ноги, удвоенная цена перемещения)
11 – 14	Сломал оружие (если нет оружия, то ранение руки, удвоенная цена атаки)
15 – 16	Нанес себе повреждение
17 – 18	Теряет остаток ПД
19	Теряет остаток ПД и пропускает следующий ход
20	Теряет остаток ПД, пропускает следующий ход и определяется еще одно событие

4. Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на одну клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опуститьсь на колени	2
Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4

Оказать первую помощь	8
Нанести удар	ПД оружия
Выставить блок	½ ПД оружия
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	5
Слезть с лошади	5
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Обманный удар (ложный выпад)	½ ПД оружия
Прыжок	3
Использовать заклинание и молитву	ПД заклинания
Использовать магический предмет	ПД предмета
Выпить зелье	8 ПД
Использовать «Уклонение»	2
Использовать «Экзорцизм»	8
Толкнуть противника	3
Попытаться устоять на ногах	3
Неудачный маневр «Сближение»	3
Разогнаться	2
Затормозить	2

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бонус атаки	Бонус ШКУ	Тип урона
<i>Простое</i>							
Нож	3	0(3)*	к4	3	3(2)	2	колющий
Кинжал	3	0	к6	3	3	3	колющий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Фальшион	4	0	к8	4	3	3	рубящий
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Стилет	3	0	к4	3	4	5	колющий
Серп	3	0	к4	3	1	1	режущий
Топорик	4	0(4)	2к6	5	3(1)	2	рубящий
Посох (дв.)	3	2	2к4	5	5	1	тупой
Дубина	4	1	к6	4	4	2	тупой
Вилы	4	1	к6	4	1	2	колющий
Кулак	-	0	Сп.**	3	5	1	тупой
Локоть	-	0	Сп.+1	3	3	2	тупой
Нога	-	1	Сп.	4	3	2	тупой
Колено	-	0	Сп.+2	4	3	3	тупой
Голова	-	0	Сп.	6	1	1	тупой
Кастет	-	0	Сп.+2	4	4	2	тупой
Латная перчатка	-	0	Сп.+1	3	4	1	тупой
<i>Военное</i>							
Вакидзаси	4	0	к8	4	3	3	режущий
Короткий меч	4	0	к8	4	3	4	колющий
Меч	5	1	к12	5	3	3	рубящий
Сабля	4	1	к10	4	3	4	режущий
Шпага	4	1	к10	4	2	5	колющий
Катана	5	1	к12	5	3	2	режущий
Бастард	6	2	2к8	5	1	4	рубящий
Нодати (дв.)	7	2	к20	6	1	3	режущий
Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	2	4	рубящий
Фламберг (дв.)	7	2	2к10	7	2	5	режущий
Боевой топор	5	1	3к6	6	3	3	рубящий
Клевец***	4	1	3к4	4	2	5	колющий
Секира (дв.)	7	2	3к8	8	1	5	рубящий
Алебарда (дв. топор)	6	2	3к6	7	2	3	рубящий
Нагината (дв.)	6	2	3к6	6	3	2	рубящий
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	2	тупой

Булава	5	1	2к8	6	3	3	тупой
Цеп (дв.)****	6	2	2к10	7	2	4	тупой
Шестопер	6	1	2к8	6	3	5	тупой
Кистень****	5	1	к12	5	2	3	тупой
Дротик	4	1(5)	к6	4	3(2)	3	колющий
Копье	5(4)	2(6)	к10	5	4	4	колющий
Пика	5	3	к12	8	3	3	колющий
Алебарда (дв. копье)	5	2	к12	6	4	2	колющий
Конное копье*****	6	3	к12	6	1	5	колющий
<i>Метательное</i>							
Камень	3	3	к4	3	5	1	тупой
Праща	3	8	2к4	4	2	1	тупой
Сурикен (звезда)	4	7	к6	3	1	5	колющий
Свинцовый шарик	5	5	к8	4	4	2	тупой
<i>Стрелковое</i>							
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	3/1	2	2	колющий
Лук (дв.)	5	20	к10	4/1	1	3	колющий
Арбалет (дв.)	3	10	2к8	2/6	5	5	колющий
Тяжелый арбалет (дв.)	4	12	3к8	2/10	4	5	колющий
Арбалет-репетир***** (дв.)	4	8	к10	3/0	4	2	колющий
Короткий лук, композитный (дв.)	4	20	к10	3/1	3	3	колющий
Лук, композитный (дв.)	5	25	к12	4/1	3	4	колющий
<i>Щиты</i>							
Баклер	3	—	—	2	0	—	—
Щит	5	—	—	2	2	—	—
Большой щит	6	—	—	2	4	—	—

* В скобках указаны бонусы для метания

** Ущерб указан в таблице «6. Ущерб в рукопашном бою»

*** При критическом ударе застревает

**** Возможно парирование только щитами

***** Ломается после одного удара

***** После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД

6. Ущерб в рукопашном бою

Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1–4	к2	к3	—
5–6	к3	к4	к2
7–8	к4	к6	к3
9–10	к6	к8	к4
11–12	к8	к10	к6
13–14	к10	к12	к8
15–16	к12	2к8	к10
17–18	2к8	3к6	к12
19–20	3к6	3к8	2к8

7. Доспехи

Название	Область защиты	Броня
Баклер	<i>Щиты</i>	1(25)*
Щит		2(50)
Большой щит		3(75)
Кольчужный капюшон**	<i>Голова</i>	2
Шлем		4
Шлем с забралом		6
Кольчужные рукавицы	<i>Руки</i>	4
Латные рукавицы		6
Кольчужные поножи	<i>Ноги</i>	4
Латные поножи		6
Стеганая куртка	<i>Корпус, легкий доспех</i>	1
Кожаная куртка		2

Клепаная кожанка		3
Чешуйчатый доспех	<i>Корпус, средний</i>	4
Кольчуга		5
Хауберк		6
Бригантина	<i>Корпус, тяжелый</i>	7
Латы		8
Гофрированные латы		9

* В скобках указана прочность щита

** Может надеваться под шлем

8. Штрафы брони

Умение	Штраф	Двойной штраф
Скрытность		+
Уклонение		+
Кража		+
Школа метамагии	+	
Школа волшебства	+	
Школа изменения	+	
Школа некромантии	+	
Школа природы	+	
Школа сознания	+	
Школа разрушения	+	
Наложение рук	+	
Экзорцизм	+	

9. Дополнительные характеристики

Характеристика	Значение
Усталость	0
Походный вес	Зд х 10 фунтов
Походная скорость	½ПД миль/ч
Длительность перехода	тах Здоровье расы часов
Дневной переход	Походная скорость х Длительность перехода
Вес человека, гнома, орка, тарлинга	20 х Зд + 10 х Сл фунтов
Вес хоббита, эльфа, ши, гоблина	16 х Зд + 8 х Сл фунтов
Критический успех	Уд/2
Критическая неудача	(10–Уд)/2
Количество языков	Ин/3
Количество молитв	Ин/2
Количество умений	5 + Ин/2

10. Длительность поддержки

Воля	Слабая поддержка, часов	Средняя поддержка, часов	Сильная поддержка, минут	Полная поддержка, минут
1	1	0,5	20	15
2	2	1	40	30
3	3	1,5	60	45
4	4	2	80	60
5	5	2,5	100	75
6	6	3	120	90
7	7	3,5	140	105
8	8	4	160	120
9	9	4,5	180	135
10	10	5	200	150
11	11	5,5	220	165
12	12	6	240	180

11. Характеристики рас

Название	Люди	Эльфы	Гномы	Хоббиты	Орки	Тарлинги	Ши	Гоблины
----------	------	-------	-------	---------	------	----------	----	---------

Сила	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	1 – 8	1 – 10
Здоровье	1 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Восприятие	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Ловкость	1 – 10	5 – 10	1 – 8	6 – 12	1 – 10	5 – 10	1 – 10	6 – 12
Интеллект	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	1 – 10	6 – 12	5 – 10
Харизма	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 8	5 – 10	1 – 10
Удача	1 – 10	1 – 10	1 – 10	5 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10
Воля	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	1 – 10	6 – 12	1 – 10	1 – 8

12. Физиологические особенности рас

Название	Описание	Эффект
<i>Люди</i>		
Обучаемость	Схватывает все на лету.	Получает призы каждый третий уровень.
<i>Эльфы</i>		
Молниеносные рефлексы	Обладает очень быстрой в сравнении с другими расами реакцией.	+2 к инициативе.
Сильные ноги	От природы обладает очень сильными, но недостаточно выносливыми ногами.	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но продолжительность бега со скоростью 2 и 3 вдвое меньше.
<i>Гномы</i>		
Несгибаемость	Может терпеть такие тяжелые раны, которые давно отправили бы другого в глубокую кому.	Стойкость равна удвоенной Воле.
Устойчивость	Очень массивный, поэтому крепко стоит на ногах, хотя и испытывает сложности с прыжками.	Остается стоять после любых попыток сбить с ног при выполнении чека 3д/12 (этот чек выполняется после чека на Ловкость в случае его необходимости; падение происходит только при провале обоих чеков). Получает штраф –2 ко всем видам прыжков.
<i>Хоббиты</i>		
Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.
Удачливость	Благодаря иррациональной везучести, никогда не попадает в провальные ситуации.	ШКП равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Орки</i>		
Замедленный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое медленнее. Благодаря такой особенности организм показывает поразительную выносливость.	Вдвое медленнее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п. Может вдвое дольше бежать со скоростью 2 и 3.
Толстокожий	Очень толстая кожа, которую сложно повредить.	+1 броне, при критическом ударе, проникающем через броню, в любом случае урон уменьшается на 1.
<i>Тарлинги</i>		
Амбидекстрия	Особое строение мозга позволяет управляться обеими руками с одинаковой эффективностью.	При атаке или парировании двумя руками одновременно применяется модификатор атаки –2 вместо стандартного –5.
Чистый разум	Держит под контролем все свои мысли, чувства и действия.	Используется к12 вместо к20 при проверке действия заклинаний школы сознания. ШКУ равен 0 вне зависимости от значения Удачи.
<i>Ши</i>		
Кошачий глаз	Глаза, сходные по строению с кошачьими, позволяют хорошо видеть в темноте в отраженном свете, хотя на ярком свете зрение ухудшается.	Не получает штрафов при действиях в темноте при наличии минимального освещения, в полной темноте получает стандартные штрафы. На ярком солнечном свете получает штраф к Восприятию –2.
Седьмое чувство	Обладает седьмым чувством, позволяющим воспринимать наличие магии.	Чувствует наличие магии на расстоянии равном Восприятию ярдов. При этом не может определить природу заклинания, только его присутствие.
<i>Гоблины</i>		
Ловкость рук	От природы обладает превосходным чувством равновесия и координации.	Для обычных чеков на Ловкость используется сложность на порядок ниже. Вместо к20 используется к12, вместо к12 – к10, вместо к10 – к8. Легкий чек к8 остается неизменным.
Малый рост	Маленький и юркий, легко уклоняется от ударов, но испытывает сложности при обращении с длинным оружием.	+2 к защите. Не может использовать холодное оружие дальностью 2, холодное оружие дальностью 1 вынужден удерживать двумя руками.

13. Особенности

Название	Описание	Эффект
Амбал	Силен, но медлителен.	Максимальная Сила на 2 больше, чем максимум для расы героя; ПД уменьшаются на 1.
Берсеркер	Бросается в бой, не думая о защите, и вообще ни о чем не думая.	Не может парировать оружием, ущерб холодным и рукопашным оружием +2.
Мясник	Не глядя, машет направо и налево с большой скоростью.	Не может прицеливаться холодным и рукопашным оружием, –1 для ПД атаки холодным и рукопашным оружием.
Ночное существо	Предпочитает действовать по ночам, боится дневного света.	Не получает штрафы при действиях в темноте, однако при действиях на ярком свете получает такие же штрафы, как обычное существо в темноте.
Одаренный	Очень одарен от природы и потому, к сожалению, не привык долго и упорно учиться новому.	50 пунктов для распределения по характеристикам вместо 45; получение уровня требует на 50% больше опыта.
Педант	Никогда не допускает ничего случайного. Все всегда под контролем.	Любые чеки на характеристики и умения выполняет без критических событий.
Секси	Очень нравится личностям противоположного пола, что не может не раздражать других представителей своего.	+2 к Харизме при общении с лицами противоположного пола, –2 – своего.
Толстяк	Очень толстый и, как следствие, тяжелый и неповоротливый.	+10 хитов, +50 фунтов веса героя, –1 ПД.
Тормоз	Замедленное восприятие и запоздалая реакция.	Всегда проигрывает инициативу, однако противник не может предсказать его действия в бою.
Тяжелая рука	Бьет редко, но чувствительно.	+2 к ущербу холодным оружием и в рукопашном бою, +1 к ПД атаки этими видами оружия.
Хаотик	Постоянно является объектом странных событий.	+2 к шансу критического удара, критического промаха, а также критические события для чеков.
Ускоренный метаболизм	Все процессы функционирования организма происходят вдвое быстрее.	Вдвое быстрее регенерация, потеря хитов от ран и яда, вывод яда, выздоровление, восстановление характеристик и т. п.
Шустрый	Легкий, быстрый, проворный, но не слишком крепок и вынослив, плохо переносит тяжелые раны.	+1 ПД, –5 критических хитов.
Эрудит	Владеет знаниями из большого числа областей, но в каждой области знает меньше.	Может выбрать при создании героя на 2 умения больше; стартовые значения всех умений на 1 меньше.

14. Боевые характеристики

Боевая характеристика	Значение	Значение при создании
Атака	Вс/3+Лв/3	Вс/3+Лв/3
Защита	Лв/2	Лв/2
Ущерб	–	–
Броня	–	–
Хиты*	Мах Зд х Зд/2	Мах Зд х Зд/2
Критические хиты	Мах Зд + Уровень	Мах Зд+1
Стойкость	Вл	Вл
Пункты действия	5+Лв/2	5+Лв/2
ШКУ	Уд/2	Уд/2
ШКП	(10–Уд)/2	(10–Уд)/2

* Мах Зд – максимальное Здоровье для расы героя (см. таблицу «11. Характеристики рас»)

15. Выбор умений для классов

Класс	Выбор видов умений				
	Общие	Воинские	Воровские	Магические	Жреческие
Воин	+	+			
Вор	+		+		
Маг	+			+	
Жрец	+				+

16. Стартовые значения умений

Общие	Значение	Общие	Значение
-------	----------	-------	----------

Азартные игры	Уд/3	Метательное оружие	0
Верховая езда	Лв/3	Общение	Хр/3
Выживание	Ин/3	Представление	Хр/3
Выносливость	0	Распознавание	Ин/3
Простое оружие	0	Ремесло	0
Дрессировка	Вл/3	Торговля	Хр/3
Знание	Ин/3	Чтение следов	Вс/3
Медицина	Ин/3		

Воинские	Значение	Воровские	Значение
Военное оружие	0	Взлом	Лв/3
Критический удар	0	Кража	Лв/3
Стрелковое оружие	0	Наблюдательность	Вс/3
Уклонение	0	Перевоплощение	Ин/3
Щиты	0	Скрытность	Лв/3

Магические	Значение	Жреческие	Значение
Алхимия	Ин/3	Воодушевление	Хр/3
Школа волшебства	Вл/3	Медитация	0
Школа метамагии	Ин/3	Молитвы	Хр/3
Школа магии	Вл/3	Наложение рук	Вл/3
Школа магии	Вл/3	Экзорцизм	Вл/3

17. Опыт героя

Уровень героя	Минимальный опыт	Минимальный опыт («Одаренный»)
1	0	0
2	10	15
3	20	30
4	30	45
5	50	75
6	80	120
7	130	195
8	210	315
9	330	510
10	540	825
11	870	1335
12	1410	2160
13	2280	3495
14	3690	5655
15	5970	9150
16	9660	14805
17	15630	23955
18	25290	38760
19	40920	62715
20	66210	101475

18. Призы

Название	Описание
<i>I</i>	
Букинист	+1 опыта при каждом чтении книги (3) *
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Глазомер	+1 к Восприятию (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает вдвое меньше ПД
Живучесть	+2 критических хита (н/о)
Защита	+2 к защите (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
Ловкач	+1 к Ловкости (н/о)
Мастерство I	Добавляется одно умение из общих или таблицы для класса героя (н/о)

Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
Невидимка	–2 к Восприятию или «Наблюдательности» противника при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Полиглот	Герой может выучить дополнительно один иностранный язык (3)
Праведник	Может использовать все малые молитвы независимо от значения Интеллекта
Стальной кулак	+2 к ущербу рукопашным оружием (3)
Танк	+1 к Здоровью (н/о)
Толстокожий	+1 броня (3)
Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов
Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
Устойчивость	Выполнение чека Лв/12 позволяет избежать падения при критическом ударе противника
Чудотворец I	Герой может применять малые молитвы дважды за цикл
II	
Абсолютное здоровье	Получает полный иммунитет ко всем немагическим заболеваниям
Безмолвность	Герой творит заклинания, не произнося слов
Бой вслепую	Не получает штрафа в условиях плохой видимости, получает штраф –5 в случае слепоты
Везучесть	+1 к Удаче (н/о)
Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага
Железная воля	+2 к стойкости (3)
Змея	Передвижение пригнувшись – 1 ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку
Интеллигентность	+2 к Харизме при общении (3)
Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
Латник	Уменьшает штраф на умения за ношение доспехов на 2 (4 в случае удвоенного штрафа) (3)
Легкий шаг	Не оставляет следов при передвижении
Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
Мастер кулака	+2 к модификатору при атаке по части тела в рукопашном бою (3)
Мистик I	Может производить заклинания, не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой
Мощный бросок	+2 к ущербу метательным оружием (3)
Мощный выстрел	+2 к ущербу стрелковым оружием (3)
Непреклонность	+1 к Воле (н/о)
Опыт	+1 к Интеллекту (н/о)
Осторожность	+2 к Восприятию при встречах (3)
Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (3)
Прыгучесть	Дальность и высота прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Самоконтроль	–2 к шансу критического промаха (н/о)
Спринтер	+2 ПД, которые можно потратить на перемещение (3)
Тактичность	+1 к Харизме (н/о)
Точность	+2 к шансу критического удара (н/о)
Чудотворец II	Герой может применять малые молитвы за цикл дважды на один объект или существо, включая самого себя
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова
Шестое чувство	+4 к расстоянию для обнаружения скрытых объектов (3)
III	
Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие, не получая ущерба
Боеготовность	Добавляет один быстрый предмет (3)
Быстрый кулак**	–1 ПД удара в рукопашной
Быстрый меч**	–1 ПД удара холодным оружием
Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки
Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого класса, порог его развития становится равен 20 пунктам (н/о)
Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте
Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально
Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной
Скорость	+1 ПД (3)
Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
Тяжелый латник	Может носить три слоя брони
Фехтовальщик	При атаке к ущербу всегда прибавляется бонус Силы независимо от дистанции боя холодным и рукопашным оружием
Чудотворец III	Герой может применять малые и тайные молитвы за дважды цикл на один объект или существо, включая самого себя

IV	
Блокировка стрел	Герой может парировать холодным оружием стрелы и метательное оружие
Быстрая магия	–1 ПД для сотворения заклинаний
Медвежатник	Герой учится применять мастерство взлома, используя подручные средства, не получая при этом штрафов
Мыслеформа	Герой может производить заклинания, не делая пассивов
Оберегающая рука	Герой может парировать в рукопашном бою стрелковое оружие и ловить метательное
Призрак	–4 к Восприятию и «Наблюдательности» окружающим для шанса заметить любые действия героя (2)
Скорострельность	–1 ПД выстрела или –1 ПД перезарядки стрелкового (метательного) оружия
Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
V	
Быстрое уклонение	На уклонение от одной атаки тратится 1 ПД вместо 2
Быстрый щит	–1 ПД парирования щитом
Кровь богов	Герой получает сопротивление всей магии 5
Любимец богов	Может изучать тайные молитвы из противоположной сферы
Мастерство III	Неклассовые умения увеличивают порог развития до 15 пунктов
Оратор	В случае неудовлетворительного результата чека на Харизму и «Общение» герой может его перебросить
Сосредоточенность	Герой произносит заклинания, не используя материальные компоненты
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить

* В скобках указано число повторных выборов одного приза

** Не может уменьшать ПД атаки ниже 2

19. Условия встречи

Местность	Расстояние встречи*	Зона видимости**	Зона встречи
Равнина, пустыня, поле	Расст. видимости	Расст. Видимости	Расст. видимости
Холмы, степь, болото	Вс1 x 3к10 ярдов	Вс2 x 3	Вс2 x 30
Лес	Вс1 x 2к10 ярдов	Вс2 x 2	Вс2 x 20
Кустарник, плотный лес	Вс1 x к10 ярдов	Вс2	Вс2 x 10
Густые заросли	Вс1 + к10 ярдов	Вс2	Вс2 + 10
Другое	Опр. сценарием	Опр. сценарием	Опр. сценарием

Вс1 – Восприятие выигравшего бросок на обнаружение

Вс2 – Восприятие проигравшего бросок на обнаружение

20. Модификаторы атаки по частям тела

Часть тела	Модификатор	Обычный удар	Критический удар	Ущерб критическим хитам
Корпус	–			
Нога	–5		Падение	Травма ноги
Рука	–5		Выбивание оружия	Травма руки
Голова	–7	Оглушение	Падение	Сотрясение мозга

21. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Корпус

22. Тактические модификаторы атаки

Тактические условия	Модификатор
Атака сверху	+5
Атака снизу	–2
Атака лежа	–5
Атакующий плохо видит цель	–5
Атакующий не видит цель	–10
Внезапная атака	+5
Цель плохо видит атакующего	+5

Цель не видит атакующего	+10
Цель лежит*	-5
Цель перемещается ускоренно	-2

* Только для стрелкового и метательного

23. Дистанции в бою холодным и рукопашным оружием

	Расстояние между противниками		
	0	1	2
Дальность оружия			
0	Атака, парирование	Парирование	-
1	Атака*, парирование	Атака, парирование	Парирование
2	Парирование	Атака*, парирование	Атака, парирование

* При определении ущерба не учитывается бонус Силы

24. Длительность ускоренного перемещения

Скорость	Вид бега	Длительность	Единицы
2	Медленный бег	Здоровье x 10	минуты
3	Средний бег	Здоровье x 5	минуты
4	Быстрый бег	Здоровье	минуты
5	Спринт	Здоровье	раунды

25. Предельная нагрузка при ускоренном перемещении

Скорость	Вид бега	Вес, фунты
2	Медленный бег	Здоровье x 10
3	Средний бег	Здоровье x 5
4	Быстрый бег	Здоровье
5	Спринт	0

26. Прыжки в длину

Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	х
2 ярда	Сл/10	Лв/8
3 ярда	Сл/12	Лв/10
4 ярда	Сл/20	Лв/12

27. Прыжки в высоту

Расстояние	Прыжок
1 фут	х
2 фута	Сл/12
3 фута (ярд)	Сл/20